

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición Es
REPORTAJE
STARCRAFT GHOST
La popular saga de Blizzard se pasa a la acción en tercera persona
REPORTAJE
JAMES BOND 007: TODO O NADA
Al servicio secreto de Xbox
ANÁLISIS Y GUÍA DE JUEGO
GRAND THEFT AUTO
PACK DOBLE
El esperado lanzamiento de Rockstar es ya toda una realidad
ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
MAX PAYNE 2
NBA INSIDE DRIVE 2004
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
Y ADEMÁS AVANCES Y PRIMEROS VISTAZOS DE: R RACING, CONAN Y SPHINX AND THE CURSED MUMMY
NÚM. 24 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
00024
8 414090 226943



Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50 POWERSLIDE
PROJECT GOTHAM
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari OFFICIAL LICENSED PRODUCT
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Carles Sierra, José Luis Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Lourdes Gata
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz (carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

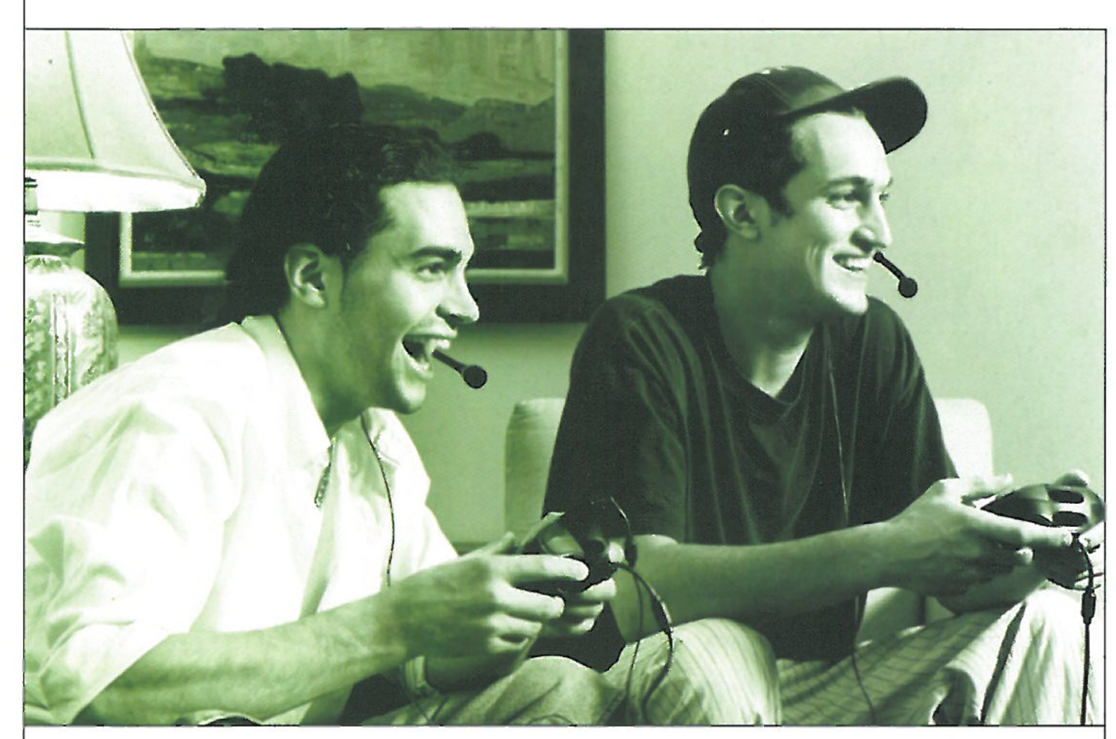
Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
02/04





Generation Game



ENTRE LA VORÁGINE de noticias que se sucedieron durante la campaña navideña era prácticamente inevitable que algunas informaciones de *a priori* menor impacto o inmediatez quedasen temporalmente traspapeladas, durmiendo el sueño de los justos a la espera de que una vez pasada la «tempestad», la «calma» nos permitiese volver a posar los ojos sobre ellas.

Eso es precisamente lo que ha ocurrido con un informe acerca de una investigación denominada *El Círculo de Sociabilidad*, un estudio a nivel europeo encargado por Microsoft a la prestigiosa compañía Dinamic Markets con el objetivo de analizar las actitudes sociales y el comportamiento de los jugadores.

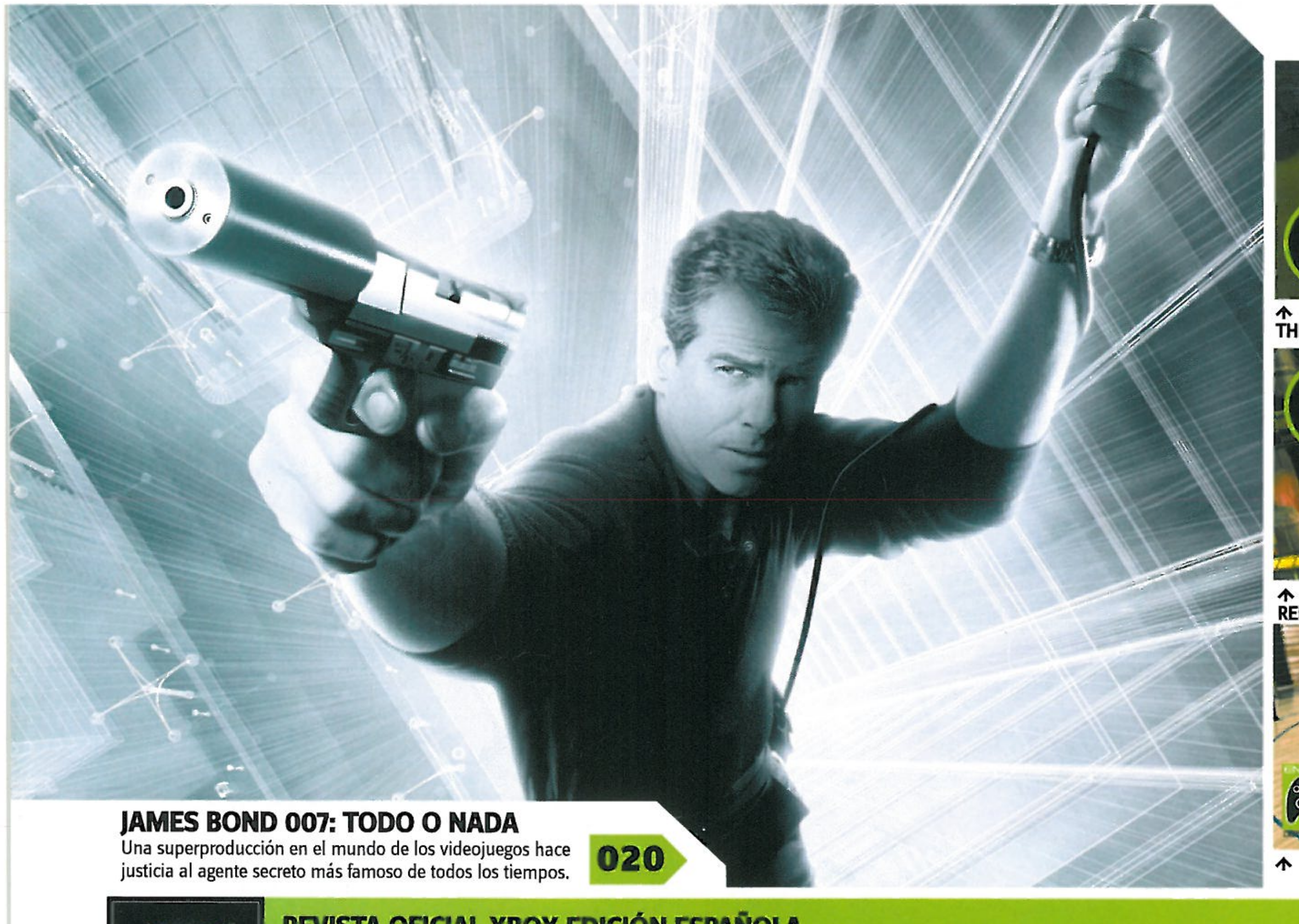
La encuesta se llevó a cabo en septiembre de 2003 entre personas de 18 a 35 años que pertenecían a ocho países diferentes (España entre ellos) y sus conclusiones son tan jugosas como abundantes. A continuación vamos a repasar algunos datos que consideramos de especial interés.

El primer y primordial hecho a destacar es que los resultados denotan que hay una nueva generación de personas que optan por el juego colectivo por encima del individual, y que ha sido bautizada como la Generation Game. Si miramos un paso más allá, el informe concluye que «el juego *on line* fomenta el contacto entre individuos y repercute positivamente en sus relaciones sociales». Resulta obvio que el servicio *Xbox Live* responde plenamente a las nuevas inquietudes de la comunidad global de jugadores, y por ello no es de extrañar el enorme éxito que ha cosechado desde su puesta en marcha, rebasando de largo los 500.000 usuarios, que dedican una media de 2,5 horas por día a jugar en las más de tres millones de sesiones de juego que se establecen por semana.

Pero si nos miramos un poco el ombligo y repasamos algunos de los datos que afectan directamente a nuestro país, hay que destacar algunos hechos verdaderamente relevantes. Como, por ejemplo, que los españoles son los jugadores más sociables de Europa y por ende los que más amigos hacen en otros países. Otro dato interesante a saber es que España es uno de los países en los que más se juega, en concreto alrededor de unas siete horas a la semana. Y finalmente llama también poderosamente la atención el hecho de que Madrid sea una de las ciudades europeas en las que más se juega, junto con Londres y Manchester.

Quiero terminar estas líneas destacando dos afirmaciones del doctor David Good, experto sociólogo de la Universidad de Cambridge : «Lo que está claro es que el juego ya forma parte de nuestra cultura de ocio. Es obvio que los videojuegos están empezando a ocupar un lugar en la interacción social.»

José Emilio Barbero
Director



JAMES BOND 007: TODO O NADA
Una superproducción en el mundo de los videojuegos hace justicia al agente secreto más famoso de todos los tiempos. **020**



↑ **METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM // 046**



↑ **HUNTER THE RECKONING: REDEEMER // 056**



↑ **NBA INSIDE DRIVE 2004 // 038**

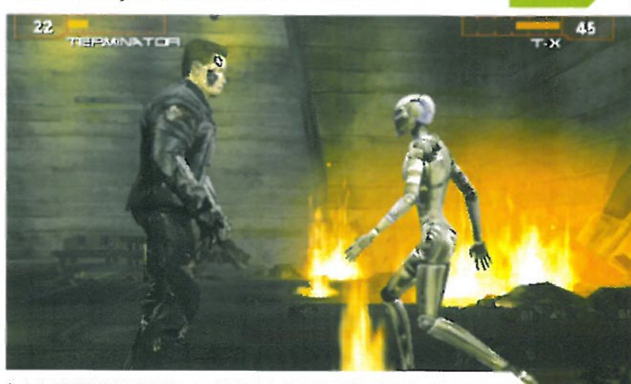


REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

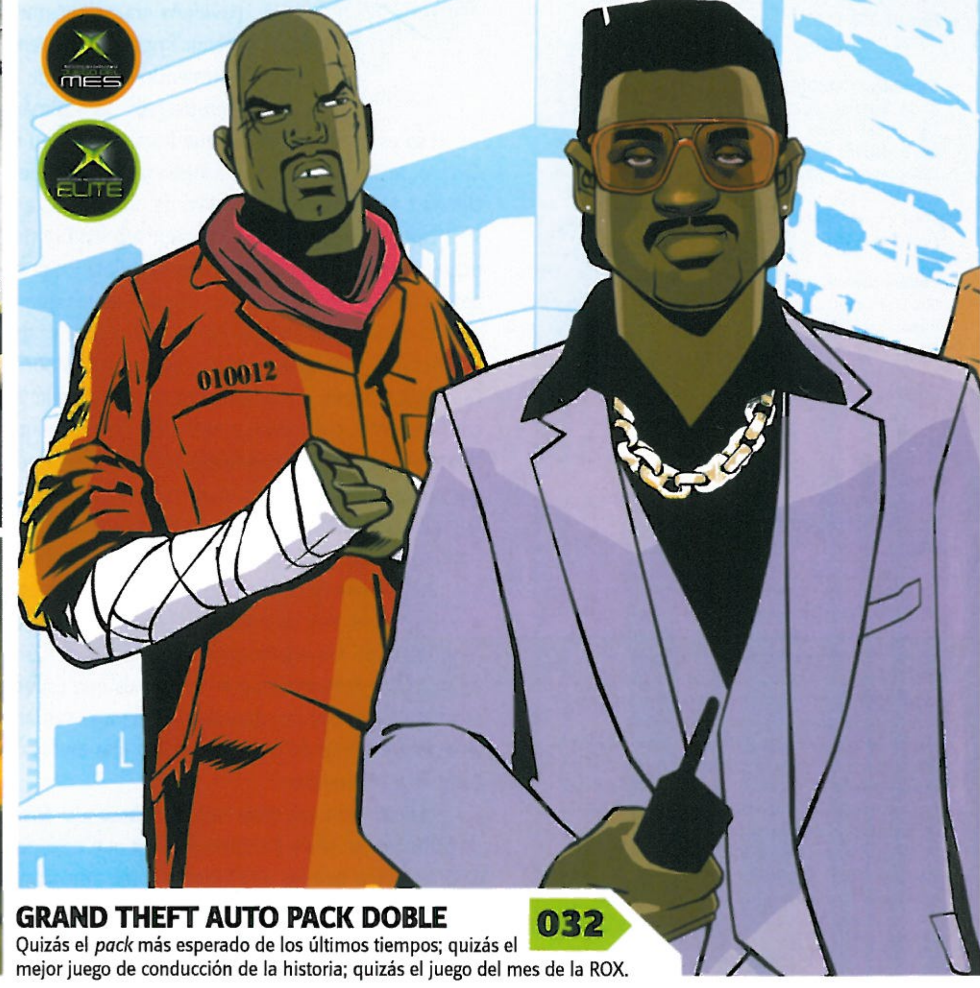
Sumario>24



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
El policia más desafortunado de Nueva York se va a ver envuelto en mil y una aventuras en esta secuela. **040**



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
Siguiendo con las conversiones de títulos cinematográficos, esta vez le toca el turno a Arnie, que ha vuelto. **050**



GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE **032**
Quizás el *pack* más esperado de los últimos tiempos; quizás el mejor juego de conducción de la historia; quizás el juego del mes de la ROX.



CONAN

TDK y Cauldron devuelven a esta leyenda de la literatura, los comics y el cine a la escena consolera. **004**

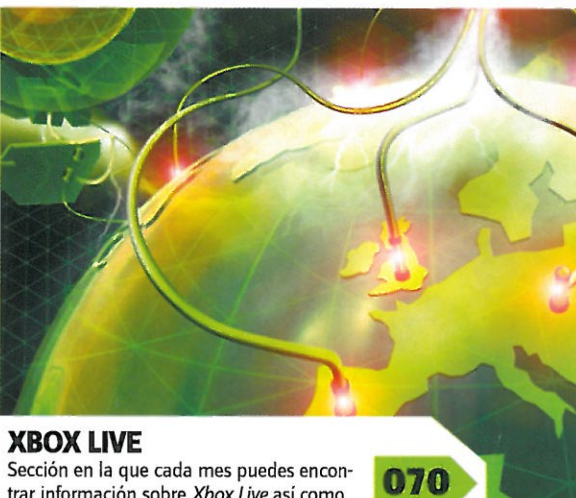


SPHINX AND THE CURSED MUMMY

Una aventura de acción cómica sobre dos personajes especiales y sus esfuerzos por salvar al planeta de la oscuridad eterna. **006**

SYBERIA

El género de las aventuras gráficas vuelve a primera línea de actualidad con este excelente título. **054**



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **070**



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL NUEVA GENERACIÓN

El alumno más aventajado de la escuela de magia Howgarts regresa en el juego que corresponde a la primera película. **048**



STARCRAFT GHOST

Cada vez queda menos para disfrutar del primer juego de Blizzard en Xbox. Descubre los últimos detalles. **026**

EDITORIAL
001 Generation Game

PRIMER VISTAZO
004 Conan
006 Sphinx and the Cursed Mummy

ACTUALIDAD
008 Noticias
014 Avances
016 Cartas
018 Desde el Foro

REPORTAJE
020 James Bond 007: Todo o Nada
026 Starcraft: Ghost

ANÁLISIS
032 Grand Theft Auto Pack Doble
038 NBA Inside Drive 2004
040 Max Payne 2
044 SWAT: Global Strike Team
046 Metal Arms
048 Harry Potter y la Piedra Filosofal Nueva Generación
050 Terminator 3: Rise of The Machines
054 Syberia
056 Hunter The Reckoning: Redeemer
058 ESPN NHL
060 Celebrity Deathmatch
062 Battlestar Galáctica
064 Legacy of Kain: Defiance
066 Magic The Gathering: Battlegrounds
067 ESPN NFL
068 NHL Rivals 2004

PLAY: LIVE
070 Noticias
072 Análisis: PGR2
073 Análisis: Crimson Skies
074 Análisis: XIII

76 Directorio análisis

PLAY: MORE
080 Clase Maestra: GTA Pack Doble
088 Explicación DVD
080 Vselka Infiltration
092 El Gran Reto

94 Sesión de cine

96 Próximo número

DEMOS EN EL DVD
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Arx Fatalis
- Ford Racing 2
- Kao the Kangaroo 2
- NBA Inside Drive 2004
- Worms 3D
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Conflict: Desert Storm
- Tom Clancy's Ghost Recon

CONTENIDO DESCARGABLE
- Splinter Cell: Vselka Infiltration

PELÍCULAS EN EL DVD
- Auto Modelista
- Jade Empire
- Sega GT Online
- Sonic Heroes
- Steel Battalion: Line of Contact.
- True Crime: Streets of L.A.
- Whiplash
- Worms 3D





↑ Esto es lo que pasa cuando a Conan no le dejan entrar en la disco.



↑ ¡Por Crom, qué calor hace en el centro de la Tierra!

Conan



Cortar y rebanar al estilo bárbaro

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CAULDRON**
EDITOR: **TDK MEDIACTIVE**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2004**
JUGADORES: **POR CONFIRMAR**

AQUELLOS que aún luzcan unos pelacos ochenteros tipo heavy y sientan debilidad por los taparrabos estarán babeando. Suéltale una risilla a Conan y seguramente acabarás con la cabeza separada del cuerpo antes de haber podido decir «iau!». Esta montaña de músculos tensados es el sueño videojueguil de cualquier entusiasta de la acción, así que no sorprende que TDK y el desarrollador eslovaco Cauldron devuelvan a esta leyenda de la literatura, los cómics y el cine a la escena consolera tras un prolongado paréntesis.

Conan es una aventura de acción en tercera persona repleta de combates en la que te enfrentas a monstruosidades a manta, resuelves unos cuantos puzzles 'clásicos' y en general te empapas de sangre. Viene incluso con el extra de unas partidas multijugador en plan gladiador habilitadas, según prometen, para Xbox Live.

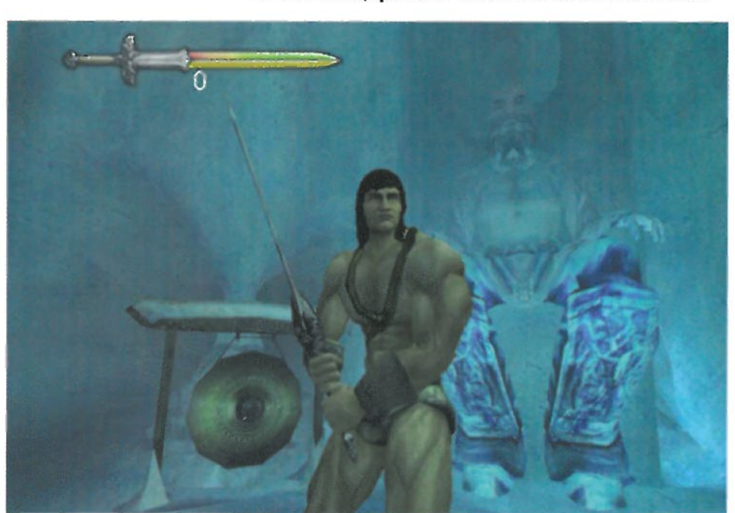
«Hemos intentado abarcar todos los aspectos de Conan, desde las novelas y los cómics a las películas», explica el portavoz de TDK Mediactive Michael Domke. «Conan se parece un poco a Arnie [Schwarzenegger, *prota* de las *pelis* de Conan de los 80] sin ser un clon de él. Todas las criaturas y monstruos están sacadas del universo de Conan, y hay varios escenarios por explorar, como montañas heladas, cavernas de lava, ardientes desiertos y las típicas mazmorras. Hemos buscado hacerlo lo más variado posible.»

Pero tampoco esperes que haya mucha trama. Los jugones tendrán que centrarse en poco más que vengar un asesinato a gran escala destruyendo al misterioso Culto del Buitre. «La trama sigue el clásico género de *hack'n'slash* –prosigue Domke–. Al principio pensamos en algo más complejo, pero nos dimos cuenta de que la mayoría de los libros giran en torno a la lucha pura y dura. Conan es un típico guerrero bárbaro. Allí de donde viene no hablan mucho.»

Tiene sentido, y hemos de admitir que, si lo que te va es la acción frenética, es una premisa que parece funcionar muy bien. A nivel gráfico, el desarrollador ha logrado capturar un atmosférico *look* de tebeo, con abundancia de entornos detallados e inquietantes efectos de iluminación. La cámara también se ha remozado y, si bien es algo engorrosa a veces, su zoom de acercamiento por defecto confiere al juego un atractivo cinematográfico. En cuanto al combate, es intenso pero divertido, potenciado por un inteligente sistema de bloqueo que aporta profundidad al juego en general. De hecho este título presenta similitudes con *Rune*, juego de tajos de PS2, pero a nuestro juicio está mucho mejor realizado...

«No hará falta que seas un *fan* de Conan para disfrutar de este juego», promete con seguridad Hans-Juergen Braendle, director de desarrollo de TDK. «La licencia de Conan potencia el juego, pero no es su único elemento. Y lo bueno es que tenemos pensado hacer secuelas. Queremos que en el futuro haya una serie de juegos de Conan.»

Esperamos ofreceros un avance en breve.



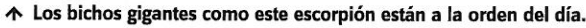
↑ Conan puede blandir varias espadas, lanzas y hachas.



↑ Los variados niveles van desde llanuras nevadas a selvas y mazmorras.







↑ Los bichos gigantes como este escorpión están a la orden del día.



↑ Gracias a una buena cámara, la acción resulta aún más espectacular.

POSTURAS LETALES

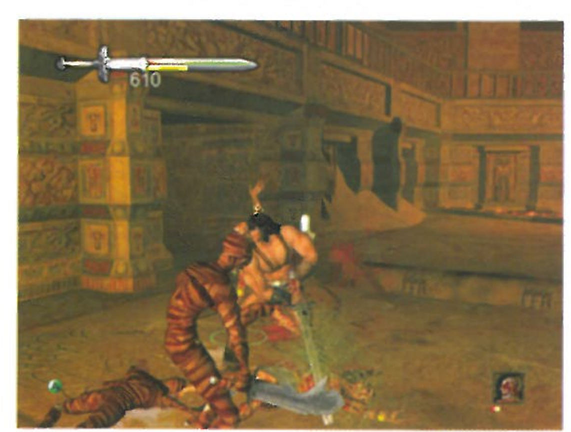
ESTE CONAN de movimientos capturados tiene un impresionante abanico de 50 combos de espada y hacha a su disposición, cada uno con un nombre bien elocuente, como Ataque de la Serpiente y Golpe del Crepúsculo. Estas maniobras se clasifican en tres niveles, y se pueden mejorar vendiendo puntos de experiencia, que se acumulan al ganar combates y resolver puzzles. Muchas de las batallas del juego son opcionales: los jugones pueden acometer a enemigos extra a fin de aumentar su experiencia, pero se arriesgan a morir si andan mal de salud.



↑ No, no va a nombrarlos caballeros a título póstumo.



↑ El juego presenta 35 movimientos de espada.



↑ Los fanáticos de Conan reconocerán a los enemigos.

El desarrollador ha capturado un *look* de tebeo, con abundancia de entornos detallados e inquietantes efectos de iluminación



↑ Los movimientos han sido capturados.



↑ En la ciudad portuaria de Kordava, Conan debe buscar gente que le ayude.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Sphinx and the Cursed Mummy

↑ El juego está lleno de tesoros ocultos que deberás localizar y afanar.

Una vuelta de tuerca al tema del antiguo Egipcio

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EUROCOM

EDITOR: THQ

LANZAMIENTO: MARZO 2004

MULTIJUGADOR: 1

SPHINX fue anunciado al principio como juego para PlayStation 2, pero el desarrollador británico Eurocom ha exprimido hasta la última gota del hardware de Xbox para que nuestra versión mire con orgullo y compasión a su homóloga de PS2. Todas las texturas son de primera y algunos de los reflejos y sombras te dejarán alucinado. No se le podía haber pedido más a Eurocom a la hora de crear un mundo de fantasía basado en el antiguo Egipto.

Sphinx es en esencia una aventura de acción cómica sobre dos personajes especiales y sus esfuerzos por salvar al planeta de la oscuridad eterna. Hay que explorar mucho, pero los diversos minijuegos desperdigados deberían mitigar el posible aburrimiento que pudiera producirse con tanta caminata.

Empiezas llevando al Sphinx del título, uno de esos personajes molones y versátiles. El nivel inicial sirve para que aprendas los controles y te da una idea básica sobre cómo va todo el asunto. Mediante tareas sencillas (como buscar piedras para tirar cocos de las palmeras para dar de comer a un monstruo amigo) le vas pillando el tranquillo antes de que las cosas empiecen a complicársete.

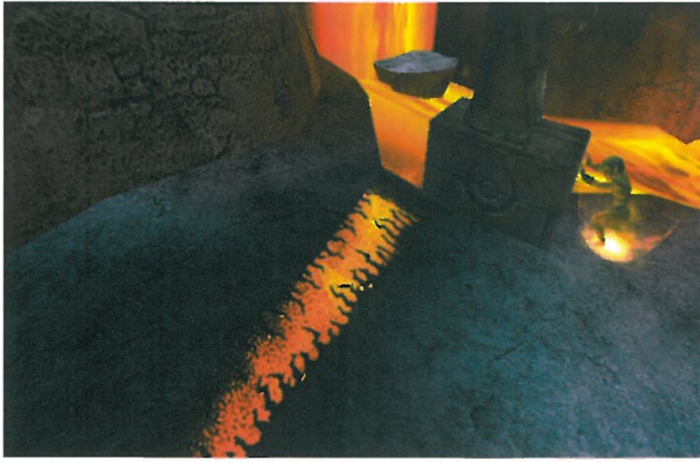
Tras pegar brincos por el nivel inicial, se te llevarán a ver las cosas desde la perspectiva de Tutankamon. Pero no es el Tutankamon que podrías esperar, sino que deberás patearte un rato su lujoso castillo antes de que se convierta en la cómica Momia que puede llegar a partes del juego fuera del alcance de Sphinx. Una vez más, se te asignan algunas tareas sencillas antes de que empiece la presión.

Desparramadas por los cinco descomunales mundos habrá *power-ups* de armas y habilidades especiales esperando a que los descubras y les des buen uso. Entre los ataques de Sphinx se incluyen una espada mágica, los escarabajos de captura, hechizos de posesión, dardos de hielo, dardos ácidos e incluso dardos que rebotan.

En la versión final habrá más de 50 tipos distintos de enemigos, así que ocasiones para poner a prueba tu arsenal egipcio no te faltarán. No hay pensados modos multijugador o de cooperación, pero la partida de prueba que hicimos con la versión provisional nos dejó impresionados. Todos los elementos que conforman una buena aventura plataformera están ya ahí y parecen bien engrasados.



↑ Dale en el ojo y espera a que la puerta baje para poder pasar ileso.



↑ Arrastra grandes y pesados bloques para revelar nuevos sitios.



MI DESCONOCIDA MOMIA

UNA VEZ que el joven pero torpe Tutankamon se transforma en la Momia, un nuevo mundo de extrañas y maravillosas habilidades será tuyo. Sphinx no sabe de la existencia de la Momia y viceversa, pero eso empieza a cambiar a medida que se desarrolla la trama. Este elemento juega un importante papel en la historia, claro, o sea que no te lo estropearemos. La Momia no tiene armas, así que su parte es más de puzzles, pero cuenta con algunas habilidades especiales.



El pobre rey King Tut se convierte en su Momia.



Tras ser achicharrada, la Momia pega saltos de dolor.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿POR QUÉ ANDAR...
...cuando te puedes teletransportar entre los cinco descomunales mundos? Para ahorrarte horas de tu vida que nunca recuperarás tras ir de mundo en mundo, se han colocado una serie de portales mágicos en lugares estratégicos. Más teletransportarse y menos caminar. ¡Bien!

AUTOCONTROL
Siguiendo el ejemplo de *Zelda 64* la gestión de tus armas y objetos especiales es coser y cantar gracias al sistema implementado por Eurocom. Conforme progresas puedes asignar varios ítems a los botones A, B, X e Y. Está claro que el camino a seguir es reducir las paradas.



Si no destruyes a las plantas asesinas, explotan al pasar junto a ellas. Suerte que tienes una espada a mano. ¡A podar!



No es tan estúpida como parece. Bueno, un poco sí. Vale, lo es del todo.



El rey Tut de garbeo por su palacio antes de pasarse al lado oscuro.

↑ En cualquier punto del lugar podremos utilizar cualquier dispositivo.

Lo que quieras, donde quieras

Microsoft presenta Media Center Extender Kit para Xbox



UNA DE LOS FACTORES primordiales en los que desde el principio hemos venido insistiendo en esta publicación es que el potencial de Xbox no sólo residía en todo lo que ya permite hacer a los usuarios, sino también en lo que iba a permitir en el futuro.

Detalles como la posibilidad de ser utilizada en televisiones de alta definición ya apuntaba que Xbox le sacaba varios cuerpos de ventaja a sus competidoras en este apartado, y no sólo en los aspectos técnicos de los que ya se ha hablado hasta la saciedad (sonido, gráficos, conexión a banda ancha...), sino también en otros que paulatinamente se irán desvelando y del cual Media Center Extender Kit es parte sustancial.

Presentado por el propio Bill Gates (aunque no físicamente, sino a través de un vídeo explicativo) durante la feria CES (Consumer Electronics Show) de este año, esta combinación de hardware y software va a permitir, en conjunción con el uso de un PC, expandir la utilidad de Xbox a niveles insospechados, llevándola a ser algo más que una consola de videojuegos, sino más bien parte integrante sustancial de lo que se ha venido a denominar como el equipo multimedia de entretenimiento doméstico.

¿Qué es exactamente Media Center Extender Kit? Se trata de un *kit* compuesto por un software para Xbox (en DVD) y otro para PC (en CD-ROM), un mando a distancia (que hace las veces también de mando para poder ver películas en DVD) y un manual de instrucciones.

¿Para qué sirve Media Center Extender Kit? Básicamente para conectar entre sí nuestra consola y nuestro PC, y gracias a ello poder disfrutar de música, películas o imágenes en formato digital.

Tal vez resulte un poco difícil de entender *a priori*, pero si nos fijamos en lo esencial la idea es la siguiente: concentrar todo el manejo del entretenimiento multimedia doméstico a través de un único sistema operativo, con la ventaja de poder manejar todo (televisión, películas en DVD, música, fotos digitales, archivos de vídeo...) con un solo mando a distancia e interconectando los diversos aparatos entre sí. Si además hacemos uso de la tecnología inalámbrica, podremos lograr que cada miembro de la familia esté donde esté en la casa haga lo que desee: ver la televisión, recibir alertas para jugar en *Xbox Live* con sus amigos, ver películas...

Como veis, las posibilidades son verdaderamente alucinantes, pero al tratarse de un concepto tan novedoso, habrá que esperar a que Microsoft explique más detalladamente el funcionamiento del sistema para conocer en profundidad qué nos depara este revolucionario dispositivo.



Nuestros terrores favoritos

Konami confirma oficialmente que la cuarta entrega de la popular saga Silent Hill llegará a finales de año a Xbox



AUNQUE resulte extraño que a estas alturas no se haya producido ningún anuncio de si la tercera entrega de la saga *Silent Hill* será lanzada por fin para Xbox, lo que si está claro ya es que *Silent Hill 4: The Room* aparecerá para nuestra consola en el otoño de este mismo año.

La principal novedad de esta cuarta entrega es que ni su argumento ni sus personajes tienen nada que ver con los de los tres episodios anteriores, aunque tanto el estilo como el desarrollo del juego sí estará en la línea clásica de la saga. El nuevo protagonista del juego es Henry Townshend, cuyas pesadillas comenzarán cuando por un inexplicable fenómeno no pueda salir de los confines de su habitación. Su única posibilidad será explorar una serie de puertas dimensionales para averiguar por qué está atrapado.

Otra relevante novedad que encontraremos en *The Room* serán algunas escenas en las que jugaremos en primera persona, alterando la ya clásica perspectiva en tercera persona de la saga.



↑ Vuelve «Pesadilla en Konami Street». Lo esperamos ansiosos.



↑ Visitaremos nuevos inquietantes ambientes marca de la casa...

Peso pesado

EA Sports presenta una nueva franquicia basada en el boxeo



AUNQUE EA Sports ya exploró las posibilidades del boxeo con *Knockout Kings 2002* (juego que, por cierto, no llegó a ser editado en nuestro país), parece que el resultado no debió de ser del todo convincente y ahora la filial de EA especializada en franquicias deportivas presenta una nueva saga inspirada en este deporte: *Fight Night*.

Con la edición de 2004, la primera, EA Sports pretende revolucionar lo visto hasta ahora en juegos de boxeo en las diferentes plataformas del mercado, comenzando por ofrecer al jugador un control más intuitivo y una visión de los combates más dramática y espectacular.

El lanzamiento del juego está previsto para la primavera de este mismo año.



↑ Dale fuerte.



Rockstar no para

Anuncia dos nuevos juegos



CUANDO todavía está fresco el impacto logrado por el lanzamiento del *Grand Thef Auto Pack Doble*, Rockstar presenta dos «nuevos» proyectos que serán editados próximamente para Xbox.

El primero de ellos es *Red Dead Devolver*, un juego de acción en tercera persona y que nos propone vivir un verdadero western en nuestra consola.

El segundo no es otro que el polémico *Manhunt*, un juego protagonizado por un asesino en serie que ha hecho verter ríos de tinta -y de sangre- a su paso por la consola de Sony. Se espera que ambos juegos lleguen a Xbox a lo largo de este año.

Fuerza renovada

Primeras pantallas de Republic Commando



ESTE JUEGO, del que ya os hablamos en primicia en nuestro número 16 dentro del avance que dedicamos a la edición del E3 del año pasado, comienza a desvelar algunos de sus secretos, empezando por su propio aspecto, gracias a las dos primeras pantallas de juego que LucasArts ha facilitado a la prensa.

Si buena pinta tenía el vídeo con secuencias cinemáticas que se había podido ver hasta el momento, no menos se puede decir de estas imágenes, que dejan en evidencia el buen partido que sus creadores le están sacando al motor gráfico de *Unreal*.



↑ Así pinta el juego.



↑ El Imperio en acción.

Juegos de ensueño

Activision convertirá en juegos las películas de la factoría Dreamworks



SI HASTA el momento había sido TDK la encargada de realizar juegos inspirados en las películas de la factoría Dreamworks, a partir de ahora será Activision la encargada de tan apetecible labor. Como primer fruto de esta colaboración llegará este mismo año el juego basado en la secuela del exitoso *Shrek*, del que se han facilitado ya las primeras imágenes.

Además, ya está previsto que Activision realice también juegos basados en las próximas producciones de Dreamworks, entre las que figuran *Shark Tale*, *Madagascar* y *Over the Hedge*.



↑ Vuelve el ogro más encantador de todos los tiempos.

Cables fuera

Nuevo mando inalámbrico de Piranha



APLISOFT & IDED, distribuidor de accesorios y periféricos para consolas y PC, acaban de anunciar la comercialización de un nuevo mando inalámbrico para Xbox, que responde al nombre de RF- Shock Controller Xbox.

Entre las especificaciones técnicas del *pad* figuran un alcance ultra largo de 20 metros, textura de caucho y la posibilidad de utilizar cuatro canales diferentes sin interferencia para la hipotética conexión de cuatro mandos a una sola consola.



Breves

EL FUTURO, YA
La delegación del estudio de programación Climax ubicada en Brighton tiene ya en desarrollo su primer juego para Xbox 2. Se trata de un proyecto denominado *Avalon*, del que por el momento no han trascendido ningún tipo de detalle.

PEGI SE REFUERZA
El Instituto Nacional de Consumo ha firmado un acuerdo con aDeSe para la promoción del código PEGI, mediante el cuál este organismo respaldará la difusión del código europeo de autorregulación para los videojuegos.

ACUERDO TECMO/MICROSOFT
Las dos compañías han llegado a un acuerdo que garantizará la distribución a nivel europeo de los juegos *Ninja Gaiden y Dead or Alive Online*. Ambos son exclusivos para Xbox y se lanzarán a lo largo de este mismo año.

VUELVE TRUE CRIME
Activision ha confirmado extraoficialmente que *True Crime: Streets of L.A.* contará próximamente con una secuela. De momento sólo se ha revelado que el juego transcurrirá en «otras ciudades».

EL REVERENDO, EN XBOX
Marylin Manson ha aportado una canción de su álbum *Golden Age of Grotesque* a la banda sonora de *Spawn: Armaggedon*, el juego de Namco que llegará en marzo de este año a las tiendas.

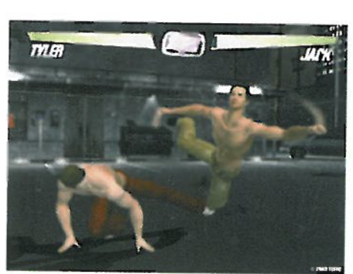
Juego peleón

Vivendi anuncia un juego basado en El Club de la Lucha



¿RECUERDAS la película dirigida por David Fincher y protagonizada por Edward Norton y Brad Pitt? Pues con un material tan de primera Vivendi ha puesto en manos del estudio de programación Genuine Games el desarrollo de un juego que combinará los personajes, la trama, las localizaciones y el estilo del filme para dar forma a un violento y trepidante arcade de lucha.

El lanzamiento del juego está previsto para finales de este mismo año, y según Vivendi, capturará la esencia de la película, permitiendo que cualquier tipo de usuario disfrute de los combates callejeros recreados con todo detalle en toda su dureza y brutalidad.



↑ No, no es una coreografía de Nacho Duato; es un combate.

Asesino nato

Eidos presenta la tercera entrega de la saga Hitman



HITMAN: CONTRACTS, que así ha sido bautizada está tercera entrega de la serie, nos devuelve una vez más al Agente 47 para que siga ejerciendo su implacable labor de asesino a sueldo. Según Eidos, esta nueva entrega promete ser el episodio más inquietante de la serie, a la vez que nos ofrecerá una mayor variedad de formas de conseguir el asesinato perfecto.

El juego comienza en París pero nos trasladará a diversas localizaciones, y se nos ofrecerá un completo y renovado arsenal para desempeñar los «encargos» que se nos presenten. La salida al mercado del juego está prevista para la primavera de 2004.


↑ Tú asesina que nosotros limpiamos la sangre...


↑ ¿Te he dicho que no me gusta que me tomen el pelo?

Una Xbox es para siempre

El regalo más original para el día de San Valentín



DE TODOS los *packs* de los que hemos hablado hasta el momento, éste no es sólo uno de los más llamativos por su atractivo precio, sino también desde luego el único capaz de hacerse con el galardón al más romántico.

Por tan sólo 199€ vas a poder sorprender a tu pareja regalándole este *pack* que incluye la consola y el *Starter Kit* para conectarse a *Xbox Live*.

Regreso a Hogwarts

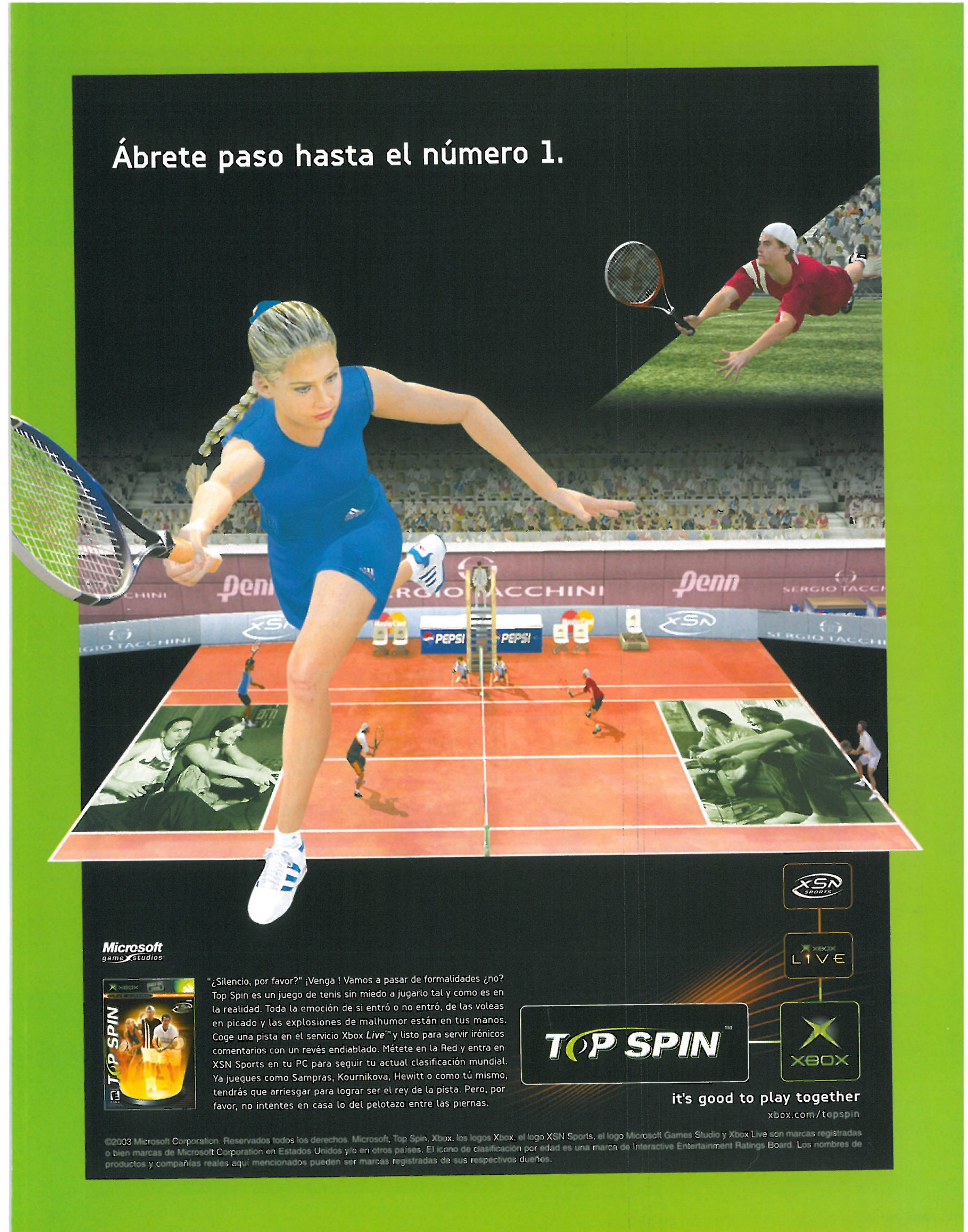
EA ya está manos a la obra con la tercera entrega de la saga Harry Potter



TRAS los buenos resultados obtenidos con los juegos basados en *La Cámara Secreta* y *La Piedra Filosofal*, Electronic Arts ya está trabajando en el desarrollo del juego basado en el tercer libro de J.K. Rowling sobre el personaje de Harry Potter, *El Prisionero de Azkaban*. El juego (cuyo lanzamiento coincidirá con el estreno de la película dirigida por Alfonso Cuarón) sigue una línea muy similar a la de sus predecesores, y por tanto será un juego de acción/exploración en tercera persona que cuenta como mayor innovación con el hecho de que además de a Harry, también podremos manejar en determinados momentos del juego a sus colegas Ron Weasley y Hermione Granger.

La trama tiene como elemento central la investigación por parte de Harry Potter de la huida del infame Sirius Black de la prisión de Azkaban. Se espera que el juego esté listo para principios del verano de este mismo año.


↑ Este juego te enganchará por arte de magia.


Ábrete paso hasta el número 1.
Penn
SERGIO TACCHINI
PEPSI
XSN
Microsoft game studios
XBOX
TOP SPIN
"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox *Live*™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.
XSN SPORTS
XBOX LIVE
TOP SPIN™
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin
©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
PRIMAVERA	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	ARMED & DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUTO MODELISTA ONLINE	CAPCOM	CAPCOM
	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	SNOWBLIND	ACCLAIM
	BC	INTREPID EN.	MICROSOFT
	BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	UBISOFT
	DANCING STAGE UNLEASHED	KONAMI	KONAMI
	DEAD MAN'S HAND	RAVEN	ATARI
	DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	ION STORM	EIDOS
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	ESPN BASEBALL	SEGA	SEGA
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	TBC
	FX RACING	MILESTONE	POR CONFIRMAR
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	POR CONFIRMAR
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY TECH.	CENEGA
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MIDWAY TREASURES	MIDWAY	MIDWAY
	MORROWIND: GOTY EDITION	BETHESDA SOFTWORKS	UBISOFT
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMAR
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	OPERATION FLASHPOINT: CWC	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME	UBISOFT	UBISOFT
	R: RACING EVOLUTION	NAMCO	POR CONFIRMAR
	RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	POR CONFIRMAR	SCI
	ROGUE OPS	BITS STUDIOS	KEMCO
	SONIC HEROES	SEGA	SEGA
	SPAWN: ARMAGEDDON	NAMCO	POR CONFIRMAR
	SPHINX	EUROCOM	THQ
	SPLINTER CELL: PT	UBISOFT	UBISOFT
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	KONAMI
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED	ARTECH	ATARI
	WHIPLASH	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	BLADE INTERACTIVE	KEMCO
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STUDIOS	ACCLAIM
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	KILL BILL	BLACK LABEL	VIVENDI UNIV.
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFTWORKS	TAKE 2
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	STEEL BATTALION: LOC	CAPCOM	CAPCOM
	THIEF 3	ION STORM	EIDOS
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONAN: THE DARK AXE	CAULDRON	TDK
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAM!
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



ERAN LOS DOS JUEGOS estrella para estas Navidades de Microsoft y ahí siguen encaramados en lo más alto de las lista de ventas para demostrar que lo suyo no es flor de un día. Tanto *Top Spin* como *Project Gotham Racing 2* se han convertido en los nuevos favoritos de los usuarios de Xbox y no sólo en su faceta monojugador, sino también en su vertiente para *Xbox Live*. Datos facilitados por Centro Mail.

1. TOP SPIN
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Una vez más, punto, set y partido para este juego. Si te gusta el tenis, esto es lo más cerca que se ha estado nunca de realizar el simulador definitivo de este deporte.

2. PROJECT GOTHAM RACING 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE**
Ya sea en su modalidad para un solo jugador o en su vertiente multijugador, la secuela de *PGR* le saca varias vueltas de ventaja a todos sus competidores.

3. COUNTER-STRIKE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **VALVE/RITUAL**
Otro nuevo favorito para los usuarios de *Xbox Live*. La traslación del PC a Xbox podía haber sido más afortunada pero pese a todo cosecha notable éxito.

4. MEDAL OF HONOR: RISING SUN
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA**
Aunque la verdad es que esperábamos bastante más de la nueva entrega de esta belicosa serie, *Rising Sun* no cosecha malas cifras a su paso por Xbox.

5. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Los *shooters* tácticos continúan siendo uno de los géneros preferidos por los usuarios de Xbox, y como muestra bien vale un botón...

6. FIFA FOOTBALL 2004
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Como todos los años, la saga de EA Sports sigue gozando de las preferencias de los jugones, está vez de forma más que merecida.

7. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
Llegará un día en el que este juego no figurará entre los títulos más vendidos para la consola de Microsoft, pero hoy no es ese día...

8. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR:**LUXOFLUX**
¿Resistirá el juego de Activision los envites del recién lanzado *GTA Double Pack*? Parece difícil, pero nunca se sabe...

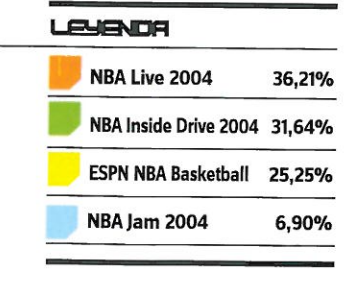
9. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA BLACK BOX**
Las carreras callejeras de EA necesitarán un poco de óxido nitroso si no quieren desaparecer el mes que viene de esta lista.

10. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Pandora Tomorrow cada vez está más cerca, pero mientras Ubi Soft continúa sacándole partido a las primeras aventuras de Sam Fisher.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de todos estos juegos de baloncesto te ha gustado más?





Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.



R: Racing

Lo de «evolución» desaparece, pero el sueño sigue

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: EA
LANZAMIENTO: MARZO 2004



AHORA que EA ha anunciado oficialmente que publicará el último juego de carreras de Namco, hemos recibido un primer avance de información sustanciosa. En primer lugar, la palabra «Evolution» ha desaparecido misteriosamente, aunque no creemos que tenga nada que ver con la calidad del juego.

R: Racing, es obra del mismo equipo japonés que creó la afamada serie *Ridge Racer*, pero no es la nueva entrega de la franquicia. La principal novedad es lo del argumento, una característica que muchos títulos de carreras han implementado en los últimos años.

El juego pretende describir la competición y rivalidades del circuito de competición profesional. El sistema de IA interactiva de los pilotos y las comunicaciones por radio acercan al jugador a la acción más que nunca. El modo historia, conocido como «Racing Life», se centra en dos curtidos pilotos: Rena Hayami y Gina Cavalli. Nuestra opinión sobre esto último nos la reservamos por ahora, pero esperemos que te puedas saltar las secuencias de vídeo. ¡Que la cosa no va de historias, sino de correr!



Esto es lo que pasa cuando no te concentras y te pones a pensar en otra cosa.



Tendrás a tu disposición una amplia variedad de coches.



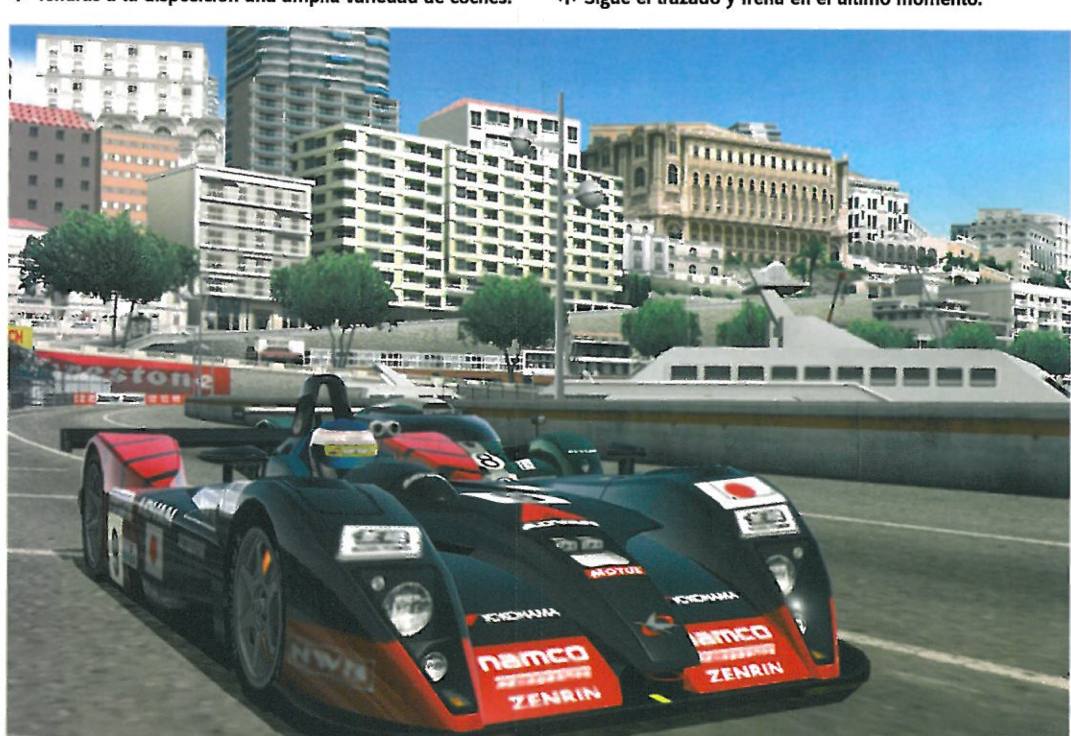
Sigue el trazado y frena en el último momento.

De hombres y coches

R: Racing presentará nada menos que 35 vehículos del mundo real, que puedes potenciar conforme avanzas carrera tras carrera. Y cada modelo se ha recreado a partir de datos recogidos de los coches de verdad.



La versión final incluirá 14 recorridos.



Sabemos lo que estás pensando: menuda pinta. Si es tan rápido como atractivo, estamos ante un bombazo.



No apartes los ojos de la carretera.



Namco se luce en el apartado gráfico.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

PREGUNTA DISPARA Y CORRE

Soy un poseedor de la consola Xbox y mi mente es un hervidero incesante de preguntas y dudas. Estaba muy emocionado por la consola porque sabía que para Xbox había una «exclusiva» de juegos de Sega. Después descubrí vuestra revista y cuál fue mi sorpresa al ver, que de los casi doscientos juegos analizados, me llamaban la atención menos de 20. Tuve mi «ataque de ansiedad» y me empecé a arrepentir. Pero después vi el potencial de la consola y leí noticias de juegos como *Shenmue, Panzer Dragoon* Orta o Sonic que me pusieron firme, pero sigo echando de menos más juegos de rol. ¿Sacarán algún Silent Hill 3 para Xbox?. El 2 me ha decepcionado un pelín y como PS2 tiene el 3... ¿Qué tal es *Dungeons & Dragons*? ¿Será un beat'm up como los míticos de la recreativa?) ¿Por qué, si parece que hay tan buen rollo entre Sega y Microsoft, no hay más conversiones de títulos para nuestra consola? ¿Saldrá para Xbox algún *Space Chanel Nº 5* o algún otro juego de baile en condiciones? ¿Hay alguna compañía japonesa que esté desarrollando algún juego de rol para Xbox? He leído por Internet que el responsable de Xbox en Japón está negociando con la gente de Square... ¿es cierto?¿cómo va el asunto? ¿Hay posibilidades de un *Final Fantasy* en Xbox? ¿Qué posibilidades hay de que un buen juego japonés para Xbox acabe llegando a Europa (y que no sea el Otogi)? Y cuando digo japonés, me refiero hecho de forma «explícita» para los jugadores nipones.

Akira
(correo electrónico)

Es normal que al comprarte una consola te asalten las dudas sobre su catálogo, sobre todo si has venido de la generación *PlayStation* donde algunos piensan que no hay vida más allá de su sistema. Vamos a ver si respondemos a tus dudas de forma resumida (casi podríamos ocupar todo el espacio con tu carta). *Silent Hill 3* es muy posible que termine saliendo para Xbox, ya que tenemos la segunda parte y la tercera salió hace unos meses para PC, aunque de momento toca esperar. *Dungeons & Dragons* es un arcade de acción de la vieja escuela de *Gauntlet* o más recientemente *Baldur's Gate Dark Alliance* o *Hunter The Reckoning.* Básicamente acción y un toque de rol y aventuras que lo hacen bastante entretenido sobre todo para varios jugadores. Al ser una compañía multiplataforma, disfrutaremos de algunos de los títulos de Sega, como Sonic Heroes, pero realmente lo que nos gustaría ver de Sega es una conversión de su próximo arcade *Out Run 2*, basado en la placa Chihiro usando la arquitectura de Xbox. Desde Japón Level 5 está desarrollando *True Fantasy Live Online* en exclusiva para Xbox, un juego de rol basado en mundos persistentes para jugar por Xbox Live, pero de momento puedes irte olvidando de un *Final Fantasy* en Xbox . Prueba con *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República* y próximamente con Jade Empire, dos joyas que Bioware ha preparado en exclusiva para Xbox. El problema con el lanzamiento de juegos muy «japoneses» o de una temática enfocada a su cultura siempre es el coste económico y las posibilidades de éxito en el resto del mundo, lo cual suele echar para atrás las probabilidades de ver esos títulos por Europa en la mayor parte de los casos. Para finalizar, te recomendamos el próximo *Dance Dance* como juego de baile, creado por unos expertos en este tema: Konami.



ESPERANDO UN RESPIRO

Me gusta mucho vuestra revista. Creo que habéis logrado un buen pasatiempo para los fans de esta maravillosa consola, pero vamos al tema importante. *Halo 2*... Todo el mundo habla ya de este juego... todo el mundo dice que será el mejor shooter en primera persona de la historia... pero nadie sabe cuando saldrá... En Norteamérica se lanzará en marzo, pero aquí los juegos salen unos meses después... ¿pasará lo mismo con *Halo 2*? ¿Y cuando saldrá Ninja Gaiden?... ¿Y el doble pack del famoso *GTA*? Un cordial saludo de vuestra joven admiradora.

Esther Ibáñez
(correo electrónico)

Gracias por tus elogios, intentaremos seguir en esta línea y mejorando cada mes. La fecha exacta de los juegos que mencionas es un dato no disponible con exactitud, pero no creemos que esta vez se produzcan muchos retrasos respecto a su lanzamiento americano, si es que este mantiene finalmente sus fechas. El «famoso» pack de ambos *Grand Thef Auto* seguramente lo tengas ya disponible cuando leas estas líneas, por lo que suponemos que ya lo estarás disfrutando en tu Xbox.

EL DESCANSO DEL GUERRERO

Estoy buscando algún juego que resulte entretenido y largo para multijugador, y estoy dudando entre *Hunter The Reckoning* y *Dunge-ons &Dragons Heroes.* ¿Cuál resulta más entretenido? ¿Son también divertidos para un solo jugador? Gracias por responder a mis cuestiones.

Juan pedro (correo electrónico)

La verdad es que resulta difícil decidirse entre esos dos juegos que mencionas, ya que ambos resultan muy divertidos jugando con varias personas y comparten un desarrollo basado sobre todo en la acción contra cientos de enemigos. Realmente sí resultan divertidos jugando una sola persona, pero su desarrollo puede acabar siendo algo monótono si no te metes en la historia del juego, así que cualquiera de las dos opciones te servirá.

TONY HAWKS

Hola, esta es la segunda vez que os escribo pero es que tengo unas dudas: ¿Cuándo sale *Tony Hawks Underground*? ¿Qué tal está *Amped 2*? Es que lo espero impacientemente.

Mario Suárez
(carta)

Seguro que a estas alturas ya habrás podido comprar ambos juegos en tu comercio habitual. *Tony Hawks* ha resultado ser mejor de lo que esperábamos, reinventándose a si mismo sobre una base ya conocida. *Amped 2* te gustará si sobre todo prefieres la simulación y el juego por *Xbox Live*, pero si prefieres algo más arcade prueba con *SSX 3*, eso sí, olvídate de jugar por Internet.

MINI-COMENTARIOS

Hola, me gustaría saber qué opináis de los siguientes juegos: *Burnout 2,* Las Dos Torres, *Blade 2, Dakar 2, MotoGP 2, Sniper Elite, Commandos 2, Circus Maximus y RTCW.*

Miguel Venta
(carta)

Burnout 2 nos parece uno de los mejores juegos de conducción arcade disponibles hasta la fecha, rápido, divertido y con buenos gráficos. *Las Dos Torres* es un juego de acción directa que resulta divertido pero algo corto, prueba también *El Retorno del Rey. Blade 2* no llegó a salir en España (no se ha perdido nada) y *Dakar 2* finalmente no llegó a la calidad esperada, así que disfruta de *MotoGP 2* como el mejor representante del género en cualquier sistema. *Commandos 2* es totalmente recomendable, si es que tienes tiempo y paciencia para lo que el juego te va a exigir y en cuanto a *Sniper Elite*, de momento sólo ha salido la versión para PC. *Circus Maximus* es un juego mediocre para olvidar, y para terminar te recomendamos totalmente *RTCW* y *Medal of Honor Frontline,* pero el total aprovechamiento de *Xbox* Live hace que nos decantemos, definitivamente, por el primero.



¡QUITA TU LOGO!
Si quieres ver el fondo, sin tu logo ni el de la operadora, ahora puedes, ¡es muy fácil!
Envía **BOXLOGO BORRAR** al **7777**
¡Tu logo desaparecerá!
Un solo mensaje

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **BOXCONFIGURAR** al **7777**. En unos segundos recibirás unas sencillas instrucciones con las que configurar tu móvil.

ENVÍA TU MENSAJE AL:
7777
¡EL AUTÉNTICO!

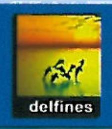
¡DALE COLORIDO A TU MÓVIL!

Aprovecha al máximo tu móvil multimedia. ¡Ahora ya puedes lucir las imágenes más flipantes! Pídelas, guárdalas y pon cada día la que más te apetezca. Envía **BOXFONDO** seguido del **nombre de la imagen** que quieras conseguir. Ejemplo: **BOXFONDO TORO**

TOP






gatito · bruja · duende · toro · diablillo · delfines · isla

Nuevos










graffiti1 · pintando · nubes · carretera · dragon3 · deforme · osito

delfin · fuego · espana · amorchino · ojito · monitos · mariana

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. SONYERICSSON P800, T610, T300, T310, T68i, T68. PANASONIC G60, GD87, X70. SIEMENS S55, SL55, M55. MOTOROLA T720i, E365. SHARP GX10, GX20. SAMSUNG E700, x100, X600.

Este servicio requiere dos mensajes

¡ÉCHALE CARA AL MÓVIL!

¡Nuevo!

Alegre, triste, enfadado... ¿cómo te sientes hoy? ¡Pon la cara que más te va en tu móvil! Envía **BOXCARA** y cada vez que lo hagas recibirás un rostro nuevo para tu móvil. Si lo prefieres, envía **BOXCARA** seguido del **nombre de la cara** que quieres poner en tu pantalla. Ej: **BOXCARA RISA**










guay · dolor · miedo · risa · resaca

enfadado · cansado · serio · alegre · burla

Este servicio requiere dos mensajes



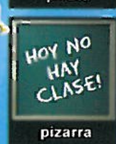
Servicio compatible para los mismos terminales especificados en Fondos y Tu nombre en una foto

¡TU NOMBRE DENTRO DE UNA FOTO!

Conviértete en la envidia de todos con tu nombre al más puro estilo Matrix, con la solera de un cartel de toros o convertido en una señal de stop. ¡Tú decides! Puedes pedir varios, guardarlos, y cambiarlos cada día. ¡Alucinarán con tu móvil!

Envía **BOXNOMBRE** seguido del **código que quieras** y de tu **nombre** o el texto que quieras. Ejemplo: **BOXNOMBRE MATRIX JAVI**









pirata · anillo · toro · galaxia · matrix

nota · dibujo · pizarra · tabaco · heavy · fuego · calavera

sangre · windows · stop · paz · japones · metro · lobo

grafiti · blade · prohibido · cartel · feo · corcho · hindu

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. SONYERICSSON P800, T610, T300, T310, T68i, T68. PANASONIC G60, GD87, X70. SIEMENS S55, SL55, M55. MOTOROLA T720i, E365. SHARP GX10, GX20. SAMSUNG E700, x100, X600.

Este servicio requiere dos mensajes

TONOS Y POLIFÓNICOS

NOKIA · SIEMENS · ALCATEL · Trium · Sony Ericsson · PHILIPS · MOTOROLA

Si quieres uno de estos tonos en tu móvil, envía **BOXTONO** seguido del **código** de la canción y la **marca de tu móvil**. EJEMPLO: **BOXTONO TENGO ALCATEL**. Y si tienes un móvil multimedia y quieres pedir el tono polifónico envía **BOXPOLITONO**, el **código** de la canción. EJEMPLO: **BOXPOLITONO TENGO** . **Otras marcas:** Sendo, Sagem.....

Para descargarte polifónicos debes tener configurado el teléfono. Antes de hacer tu pedido consulta compatibilidad.

¡Sólo un mensaje! **¡Doble Duración!**

Fran Perea

CANCIÓN	CÓDIGO
MI CORAZÓN	MICORAZON
La Chica De La Habitación...	habitacion
Cuenta Conmigo	cuenta
Esperaré	esperare
La Vida Al Revés	reves
Nada- Fran Perea	nada
No Me Imagino	imagino
Qué Va A Ser	aser
Dame Una Alegría	dameuna
Empieza Por Una Idea	idea



Top Populares

CANCIÓN	CÓDIGO
PAQUITO EL CHOCOLATERO	PAQUITO
La Cabra- Popular	putacabra
Asturias Patria Querida- Popular	asturias
El Vino Que ....- Popular	vino
A Mí Me Gusta El Vino- Popular	pipiribi
Clavelitos- Popular	clavelitos
La Cucaracha- Popular	cucaracha
Himno De España	espana
Himno De Riego	riego
Els Segadors- Himno	segadors

Novedades

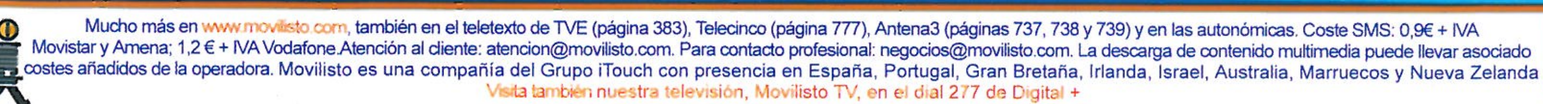
CANCIÓN	CÓDIGO
EGUINHA POCOTO- MC SERGINHO	POCOTO
Regálame La Silla ..- A. Sanz	regalame
Enjoy The Ride- Marlango	ride
My Beautiful Thing- Deluxe	mybeautiful
If You Come To Me- A. Kitten	youcome
How Soon Is ..- Love Spit Love	howsoon
HIT THAT- THE OFFSPRING	HIT
Miracless- Pet Shop Boys	miracless
Four To The Floor- Starsailor	floor
Hit That 1- The Offspring	hit1
Papito Ven A Mi- Lorna	papitoven
Bufank- R De Rumba	bufank
FORTUNE ..- R. H. CHILI PEPPERS	FORTUNE
4 Ever Delayed	delayed
Stockholm Syndrome- Muse	syndrome
The Golden Path- Chemical Brothers	path
Principio De ....- Ismael Serrano	principio
El Artista Madridista- Planetas	madridista
SÓLO CON M...- N.FERGÓ	MIRARNOS
Cine, Cine- Poncho K	cinecine
La Noria- Tonino Carotone	noria
We Can- Le Ann Rimes	wecan
Despedido M. H. Daño- TV	despedido2
Yo Soy Así- Tamara	soyasi
Peace The Fuck Out	fuckout

Superventas

CANCIÓN	CÓDIGO
PÉTALOS MARCHITOS- D. DEMARÍA	PETALOS
Tequila- Café Quijano	tequila
Dime La Verdad- Álex	laverdad
La Esencia De Tu Voz- Rosa	esencia
Rosas	rosas
Mueve El Ombligo- Irune Y M.Jesús	ombligo
DESPEDIDO- ANUNCIO TV	DESPEDIDO
La Incondicional- Austin	incondicional
Baby Boy	baby
Desde El Cielo- Sergio	elcielo
Volver A Disfrutar- El C. Del Loco	disfrutar
Una Noche Loca- Piercing	noche
OLVÍDATE DE MÍ- IGUANA TANGO	OLVIDATE
La Canción Del Mamut- Internet	mamut
Paso A Paso	paso
Perverso- Tiziano Ferro	perverso
Veneno- Miguel Ángel Muñoz	veneno
Que No- Deluxe	queno
AQUÍ EN TU PIEL- JUAN CAMUS	TUPIEL
Hoy	hoy
Tú No Sabes- Los Caños	nosabes
Házmelo- Pereza	hazmelo
Saoke- Junior Míguez	saoke
Fiesta Pagana- Mago De Oz	pagana
Sintonía Gomaespuma	goma

Top de Movilisto

	CANCIÓN	CÓDIGO
1	TENGO- QUECO	TENGO
2	En Tu Cruz Me Clavaste- Chenoa	cruz
3	Devuélveme El Aire- David Bustamante	aire
4	Beso En La Boca- Axé Bahía	beso
5	Down- Junior Míguez	down
6	Ángel Malherido- El Barrio	malherido
7	Tanto La Quería- Andy & Lucas	queria
8	Dos Gardenias- Latin Lovers	gardenias
9	Son De Amores- Andy & Lucas	amores
10	AUNQUE NO TE PUEDA VER- Á. UBAGO	VER
11	1 Más 1 Son 7- Fran Perea	serrano
12	No Es Lo Mismo- Alejandro Sanz	mismo
13	Anglia- DJ Marta	anglia
14	Loca- Malena	loca
15	La Costa Del Silencio- Mago De Oz	costa
16	CRAZY IN LOVE	CRAZY
17	Dale Don Dale- Don Omar	dale
18	Titanic- BSO	titanic
19	Chachi Piruli- Diego	chachi
20	Las Tapitas- Anuncio TV	tapitas
21	Una Noche Con Arte- El Arrebato	arte
22	La Madre De José- El Canto Del Loco	madre
23	Papichulo- Lorna	papichulo
24	Hole In The Head- Suga Babes	hole
25	Y EN TU VENTANA- ANDY & LUCAS	VENTANA



Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. Coste SMS: 0,9€ + IVA Movistar y Amena; 1,2 € + IVA Vodafone.Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos y Nueva Zelanda

Visita también nuestra televisión, Movilisto TV, en el dial 277 de Digital +







Desde el foro

Mientras que vuestros amigos y familiares se han puesto las botas bebiendo y comiendo durante las fiestas, seguro que muchos habéis pasado este tiempo vacacional pegados a vuestra consola. Con juegos como *Project Gotham Racing 2, Top Spin* o los interminables "piques" jugando a *FIFA 2004* con los colegas, casi no ha quedado tiempo para comer turrón, pero eso es porque el sabor de la victoria es aún más dulce. Desde aquí queremos aprovechar estas líneas para dar la bienvenida a los nuevos usuarios que han aprovechado las navidades y los Reyes Magos para conseguir una Xbox, a los que invitamos a compartir sus inquietudes por el foro de la revista, el cual sigue como siempre en: www.revistaoficialxbox.net.

Bien, año nuevo ¿juegos nuevos? Esperadísimos bombazos como Halo 2, Ninja Gaiden, Prince of Persia o el genial Beyond Good & Evil van a dejar los bolsillos de los usuarios de Xbox más pelados que el trasero de un mandril. **Bleq_el_unico** contrariamente a lo que su propio nombre indica, no es el "único" que se quedó prendado jugando con la demo incluida en la revista de *Rainbow Six3*, juego al que dedica un mensaje donde nos explica con detalle lo mucho que le ha gustado y lo poco que va a tardar en salir a comprarlo. Según **Bleq**, sobre todo le gusta esa mezcla de la acción de un shooter junto a la paciencia y el sigilo de juegos como *Splinter Cell*. **Nomada3JLSP**, además de buscarse un "nick" más impronunciable que el apellido de *Arnold Schwarzenneger* le recomienda que juegue usando el Xbox Communicator para dar ordenes a sus hombres con su propia voz (mientras que **Richi y XboxPopuli** están de acuerdo en felicitar a los creadores de ambos juegos por su demostración de talento).

Serwaytx parece apostar totalmente por el juego on line apuntando sus intenciones de hacerse con la versión Xbox de *Counter-Strike*, pero por cierto temor a encontrarse solo en Xbox Live ha venido hasta el foro para intentar averiguar si los demás comparten su misma idea. Afortunadamente para él, **Adriax y Richi** son dos de los numerosos foristas con intenciones de jugar a través de Xbox Live, sin duda lo mejor que puede ofrecer un juego especialmente diseñado para ello como *Counter-Strike*.

Loiolabeach se muestra especialmente interesada en los juegos de carreras de motos, centrando sus dudas en *Freestyle Metal X*. **Richi** le cuenta sus impresiones sobre el juego, pero desde aquí nosotros también intentaremos aconsejar a **Loiolabeach** la adquisición del excelente *MotoGP 2* e incluso la primera parte ya que actualmente forma parte de la línea "Classics". **Serwaytx** parece tan impresionado como nosotros por las deslumbrantes capturas de *Jade Empire*, por lo que nos invita a todos a visionar un vídeo sobre el juego que colgaron recientemente en su página web los integrantes de Bioware. **Juan-sebastian** está a la busca y captura de algún juego de estrategia estilo *Age Of Empires*, género que por desgracia no suele ser demasiado habitual en lo que a consolas se refiere. Sin llegar a parecerse en lo que a jugabilidad se refiere, le invitamos a que pruebe a jugar a Commandos 2 o *Alien Vs Predator: Exctintion*, juegos de estrategia muy diferentes a los de la serie *Age of Empires*, pero que siguen siendo una opción interesante. **Tricornio** también está esperando a que EA se decida a versionar *Command & Conquer Generals*, por lo que parece que la estrategia es un género que podría triunfar si se versiona correctamente a consola. **Domenor** protagoniza un encendido debate sobre los gráficos y los frames de *Project Gotham Racing 2*, al que se unen **Beon, Eric** y otros foristas poco de acuerdo entre si, ya que algunos siguen prefiriendo la primera parte para el modo de un jugador. Jugar en Xbox Live siempre es realmente divertido, pero jugando frente a españoles con quienes te puedas picar y planear estrategias mediante el micrófono no tiene precio. Eso es lo que pretende **parmenion**, insertando un mensaje en el foro para que todos podáis conocer su gamertag y apuntarle para jugar unas partidas a *Unreal* o *MechAssault*. **Martalab** está un poco atascada en *Broken Sword: El Sueño del Dragón*, por lo que pone un mensaje para solucionarlo en el foro de trucos. Sin duda estamos ante una excelente aventura de la que extrañamente no se comenta mucho en los foros, lo cual corrobora el declive de las aventuras clásicas aunque de renovado aspecto, por lo que de momento siguen estando en peligro de extinción. **Neo1001** busca respuestas para una duda que ni el mismísimo oráculo de Matrix podría responder: ¿Cuándo saldrá *Half-Life 2* en Xbox? La pregunta es: ¿Cuándo saldrá en PC? Como bien le responden **Axl** y otros foristas, parece que algunos "hackers" con mucho tiempo libre se dedicaron a robarles una beta del juego para distribuirla por Internet, lo cual ha ocasionado unos lamentables meses de retraso.

¿CÓMO PARTICIPAR EN EL FORO?

NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón "Foro de discusiones". Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware).

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de "alta en el foro", y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.





Microsoft game studios

VALVE



Counter Strike™, el juego de acción online número uno del mundo, es aún mejor en Xbox *Live*.™ Con una acción impactante, unos gráficos superrealistas, siete mapas exclusivos, la posibilidad de jugar hasta con 16 jugadores y un tremendo arsenal de armas, éste es el mejor Counter Strike que has visto en tu vida. Necesitarás practicar offline antes de entrar en el salvaje campo de batalla online, donde podrás meterte tú solo o reunir un equipo de jugadores de élite y hablar con ellos por medio de Live Communicator de la estrategia para desactivar bombas, rescatar rehenes o combatir a terroristas de todo el mundo. El juego va a ser duro, más te vale venir preparado.

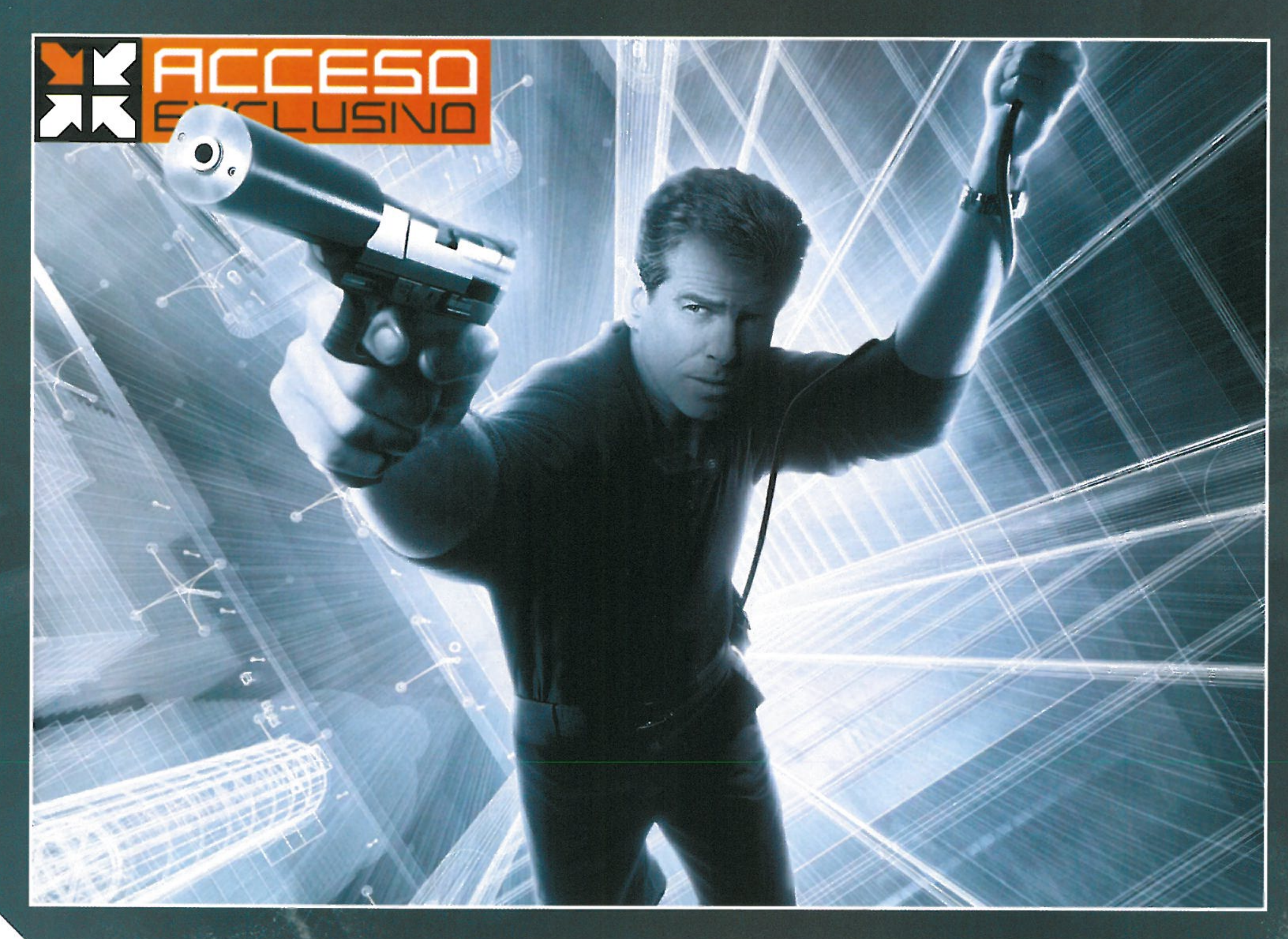




XBOX

it's good to play together

xbox.com/counterstrike



¿Qué harías tú si pudieras meterte en la piel de James Bond? Gracias a Electronic Arts, pronto tendrás la respuesta a esa pregunta

JAMES BOND 007: TODO O NADA

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **FEBRERO 2004**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.ESPANA.EA.COM**

BOND, James Bond... ¿Cuántas veces habremos oído estas palabras a lo largo de nuestras vidas? Muchas, muchísimas. La verdad es que, te gusten o no las aventuras del agente 007, seguro que en alguna u otra ocasión debes de haber visto una de sus películas, puesto que ya hay más de veinte si la memoria no nos falla. El primer actor en encarnar al espía más famoso del mundo fue Sean Connery hace ya algunos años. Cuando este abandonó el personaje, su sustituto fue Roger Moore que, aunque no disponía del carisma de Connery, sí consiguió darle un toque más divertido y *pasota* al agente secreto del MI6. Después llegó el actor Timothy Dalton, que pasó con más pena que gloria por la piel de 007 y, finalmente, tuvimos la suerte de que Pierce Brosnan tomara las riendas del asunto. Sí, ya sabemos que hubo otro actor que hizo de Bond en una sola película, pero la verdad es que no nos acordamos de su nombre ni del título del largometraje que protagonizó, tendremos que revisar más profundamente nuestros archivos secretos de inteligencia la próxima vez y refrescar nuestra memoria.

Hemos dicho unas líneas más arriba que fue una suerte que el papel de Bond recayera en el señor Brosnan por dos razones: la primera de ellas es el pego que da el actor como agente secreto inglés. No se trata de un actor de la talla de Tom Hanks, Russell Crowe o Kevin Spacey, pero sin duda es un James Bond excelente. ¡Cuánta razón tenía Sean Conney cuando hace unos años dijo que Pierce Brosnan tenía que ser el próximo Bond! El *chico* sabía de lo que hablaba. Y la segunda razón es que a partir de que Brosnan empezó a trabajar como agente del MI6 en la ficción, también empezaron a salir buenos juegos basados en sus películas y en el personaje en cuestión. El título para Nintendo64 que llevaba el mismo nombre que la película, *Goldeneye*, fue una obra maestra en su momento y ahora está ya en la categoría de clásicos imprescindibles del mundo del entretenimiento digital. Desgraciadamente, por aquel entonces, cuando *Goldeneye* se lanzó al mercado, »

INFORMACIÓN ADICIONAL

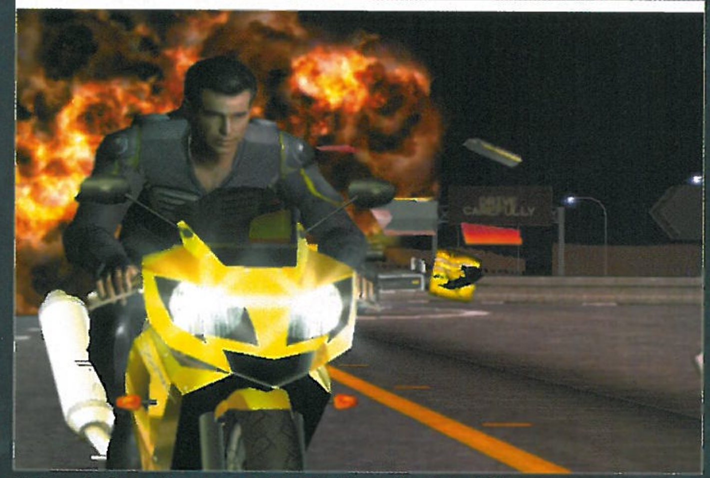
BOND HASTA EL 2010

El pasado mes de mayo, Electronic Arts anunció la prolongación del acuerdo que tiene con MGM Interactive y Danjaq LLC con el fin de conservar los derechos para desarrollar, publicar y distribuir juegos basados en la mundialmente conocida franquicia de James Bond. Este acuerdo perdurará hasta el año 2010 y permitirá a EA crear juegos basados en el mundo de James Bond, incluidos todos los libros de Ian Fleming, las 20 películas producidas por MGM Interactive y Danjaq y todas las nuevas películas que se hagan del personaje hasta que finalice el acuerdo. ¡Eso sí es hacerse con una licencia!

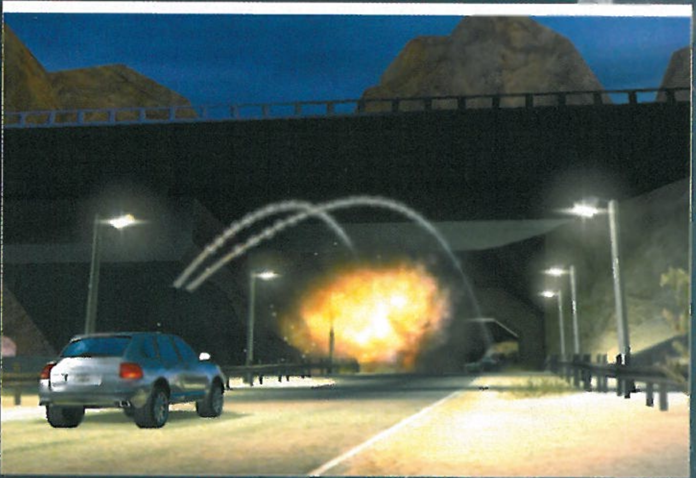
EL LABORATORIO DE Q »

Lo último en tecnología al servicio de la jugabilidad.

Uno de los atractivos principales de los filmes de James Bond es siempre, sin duda alguna, ver qué armas, vehículos y *gadgets* utilizará Bond para escapar de las trampas de los malos, acabar con ellos, salvar al mundo de nuevas amenazas y encandilar a las impresionantes chicas que desfilan a su lado. En lo que a vehículos se refiere, James se pondrá al volante de un Aston Martin V12 Vanquish y de un Porsche Cayenne, entre otros. En el tema de las armas, además de utilizar sus puños, nuestro espía también podrá armarse con escopetas, pistolas con silenciador, ametralladoras y iun rifle de francotirador, cómo no! Y si con todo eso no basta, siempre podrás echar mano de los *gadgets* de Q. Hay multitud de ellos, pero nuestro preferido es una especie de araña metálica en miniatura que puedes controlar a distancia para infiltrarte por conductos de aire y explorar el terreno sin ser visto.



↑ Los niveles en los que conduces la Triumph quitan el hipo.



↑ Hay que ser malo de verdad para lanzarle misiles a un Porsche Cayenne.



↑ El artilugio que te permitirá colgarte de las paredes te será la mar de útil en ciertas ocasiones.

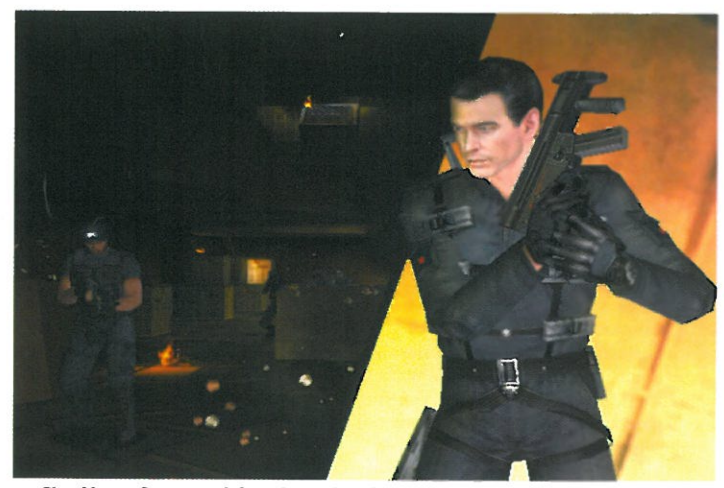


↑ ¿Un título de acción sin un rifle de francotirador? En otra vida quizás.

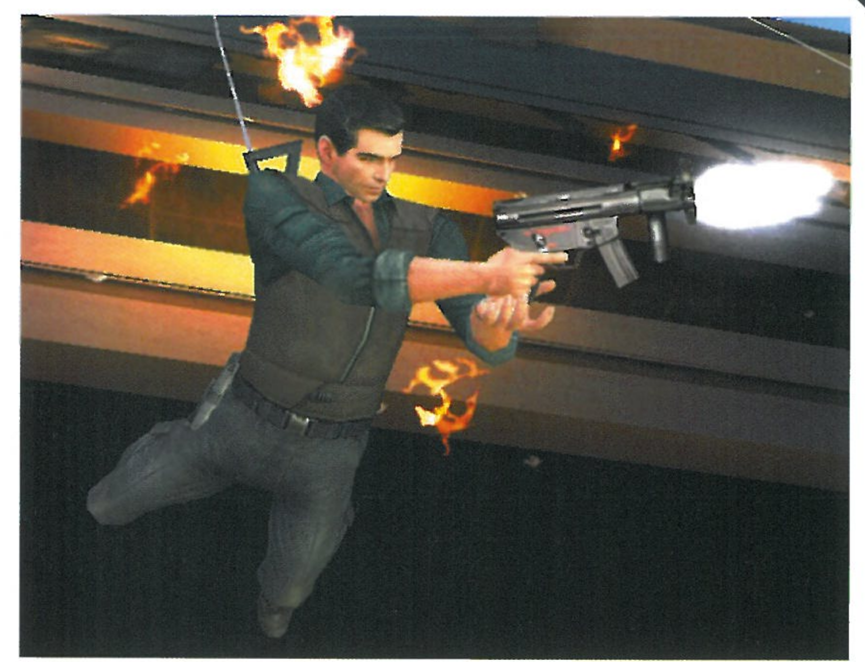
Se ha dejado de lado la vista en primera persona de títulos anteriores y se ha optado por crear un James Bond con todas las de la ley



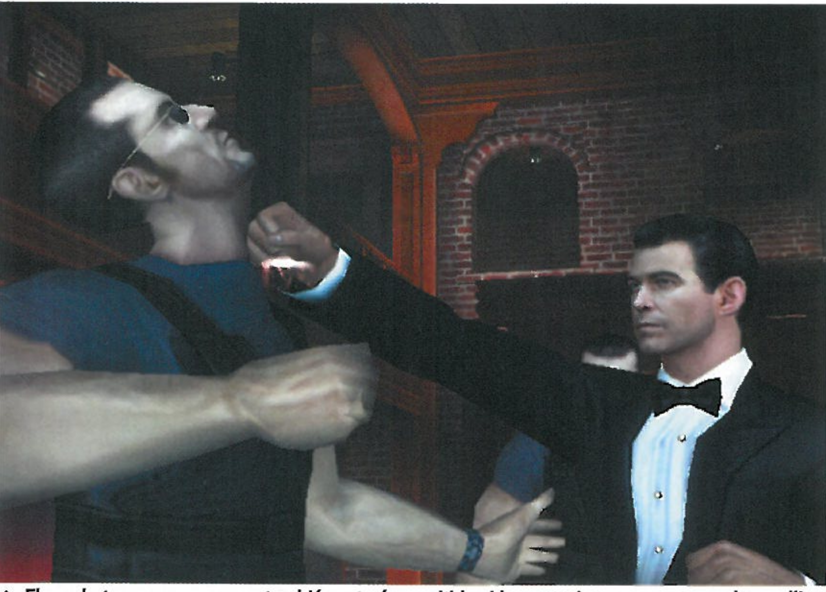
↑ Los malos tiene una puntería infalible y no dudarán en liquidarte.



↑ Si así lo prefieres, podrás utilizar el sigilo y jugar con el elemento sorpresa.



Hay que ser muy Bond para saltar y disparar al mismo tiempo.



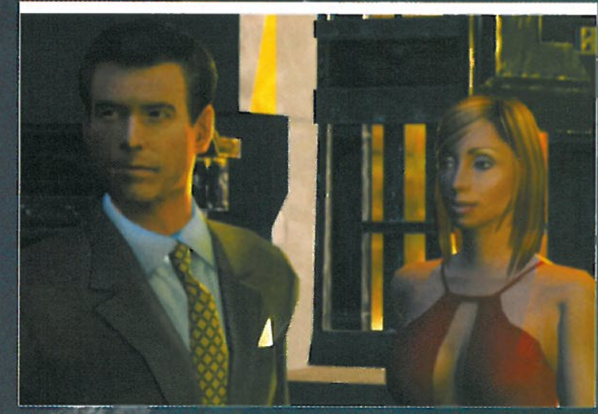
El combate cuerpo a cuerpo también estará permitido si los enemigos se ponen en plan *gallito*.

LA CANCIÓN DEL VERANO

Si las películas de James Bond cuentan con canciones exclusivas cantadas por artistas mundialmente conocidos, *007: Todo o nada* no iba a ser menos. En esta ocasión, la encargada de cantar el tema principal del juego, *Everything or nothing*, será la cantante Mya, ganadora de un premio Grammy. Mya ha coescrito y coproducido la canción junto con Randy Bugnitz y el presidente de A&M Ron Fair. En el juego aparecerán hasta un total de tres versiones diferentes del mismo tema. Pero la implicación de Mya en el nuevo título de EA no termina aquí, ya que también ha prestado su imagen y voz para aparecer como uno de los personajes principales del juego que llevará por nombre Mya Starling. Maldito James Bond, siempre se queda con las más guapas, incluso dentro de los circuitos de nuestra Xbox.



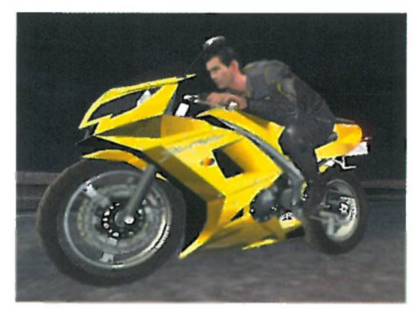
La cantante Mya en un momento de la grabación del tema principal del juego.



La versión poligonizada de Mya no tiene mala pinta, ¿verdad?



¿Tendrá hambre o será mi nueva colonia?



Tienes que ser un buen conductor de moto.



Aquí algo huele a quemado.

nuestra querida Xbox todavía no había nacido, así que no pudimos disfrutar de él como lo haríamos ahora con una máquina muy superior. Pero la buena noticia es que la compañía que se encargó del desarrollo del juego, Rare, trabaja ahora en exclusiva para Xbox. Eso seguramente ya lo sabías, pero no está de más recordarlo por si hay algún despistado por allí. Aunque no todo han sido joyas de la programación cuando se ha intentado crear un James Bond a base de polígonos. También ha habido atrocidades sin jugabilidad alguna como *El mundo nunca es suficiente* y otros *tesoros* que no vale la pena recordar.

Pero la cosa cambió cuando Electronic Arts se hizo con los derechos del personaje y empezaron su cruzada personal para crear juegos dignos del nombre que llevaban. *James Bond 007: Agente en fuego cruzado* fue un buen *shooter* en primera persona que incluía algunas escenas de conducción y acción de primera categoría. Después le seguiría *Nightfire*, que volvía a ser más de lo mismo pero con gráficos más bonitos y pocas novedades más. Y hace tan sólo unos días llegó a nuestra redacción una primera beta del esperadísimo *James Bond 007: Todo o nada.* La expectación por ver y probar este título era muy grande, puesto que los chicos de Electronic Arts habían prometido cambios sustanciales, jugabilidad a prueba de bombas, acción explosiva y un argumento de película. Tan solo hicieron falta unos pocos minutos para que nos diéramos cuenta de que la nueva aventura de James Bond incluye todo lo antes mencionado y mucho, mucho más.

Los primeros minutos de juego fueron literalmente *explosivos*, puesto que la aventura empieza con James Bond haciendo *rappel* por una pared al tiempo que disparas y esquivas bombas, explosiones y disparos de los enemigos que aparecen por todas partes. ¿Te acuerdas de las secuencias iniciales de las películas de James Bond? Pues la que puedes vivir en el juego es igual de espectacular que sus homónimas en el celuloide pero con una pequeña diferencia: tú eres el héroe y tú decides lo que quieres hacer. En este primer nivel ya pudimos ver algunos de los cambios de los

INFORMACIÓN ADICIONAL

BROSNAN AL HABLA

En una reciente nota de prensa, el mismísimo Pierce Brosnan declaró que "me muero de ganas de interpretar a James Bond en *Todo o nada*. Realizar este papel en el mundo del entretenimiento digital me permite hacer llegar mi interpretación del personaje hasta una nueva generación de fans de Bond." Por lo que hemos visto hasta ahora en la versión original del juego, el doblaje de la voz de Bond es de lo mejorcito que hemos escuchado nunca.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Podrás hacer lo mismo que hace Bond en las pelis: llegar a un sitio, hacerlo estallar todo por los aires y largarte del lugar sin despeinarte ni un solo pelo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

A LA QUINTA VA LA VENCIDA

A diferencia de los dos títulos anteriores, *Todo o nada* es una aventura en tercera persona y no un *shooter* en primera persona. ¿Se deberá este cambio a que no consiguieron superar al magistral *Goldeneye* de Rare? Por una vez y les concederemos el beneficio de la duda.

que hablaban los chicos de EA. El primero de ellos es sin duda el hecho de que *Todo o nada* es una aventura en tercera persona. O sea, que se ha dejado de lado la vista en primera persona de títulos anteriores y se ha optado por crear un James Bond con todas las de ley para que podamos verlo durante toda la aventura. Al principio, debemos reconocerlo, este cambio nos asustó un poco, porque nos temíamos que el control del personaje no fuera lo bastante bueno o preciso y que eso afectara a la jugabilidad general del título. Pero ese temor se autodestruyó completamente nada más ver y ejecutar algunas de las nuevas habilidades del espía más *guaperas* del mundo. Terminamos el primer nivel en un abrir y cerrar de ojos. ¿Era demasiado corto o se nos *hizo* corto entre tanta explosión y tiroteo? Da igual, tuvimos que dejar el controlador y meditar unos momentos acerca de lo que habíamos visto hasta ahora. ¿Se trataba de un juego o de la nueva película de James Bond? Tenía que ser un juego porque el personaje que aparecía en pantalla obedecía nuestras órdenes a rajatabla. ¿O quizás nos habíamos convertido realmente en un agente secreto al servicio de su majestad? Sea lo que fuera, una cosa nos quedó más que clara, Electronic Arts se había lucido de lo lindo en esta superproducción. Y es que si hay una palabra que pueda definir lo que hemos visto hasta ahora del nuevo título de James Bond es esta superproducción.

Como en la redacción de la revista oficial de Xbox somos gente muy curiosa, decidimos investigar más a fondo el asunto y nos pusimos a jugar metidos en la piel de James Bond hasta que casi nos sangraron los dedos. Y descubrimos cosas muy interesantes que seguro te interesará conocer. Nuestra intención es contarte todo lo que puedes esperar del nuevo título de Bond, todo excepto el argumento, puesto que es algo que se mantiene en secreto y no vamos a ser nosotros quienes te arruinen todas las sorpresas que te depara el juego. Aunque como ya habrás supuesto, el guión incluye buenos muy buenos, malos malísimos y armas capaces de poner al mundo entero en peligro, sin olvidar a las guapísimas chicas Bond que siempre acompañan al agente en todas sus aventuras. Como es de suponer también, la aventura tendrá lugar en distintos lugares del mundo como el barrio francés de Nueva Orleáns, una fortaleza en Perú, unas instalaciones secretas en Egipto y la Plaza Roja de Moscú. Y basta ya, se acabó el hablar sobre el argumento del juego.

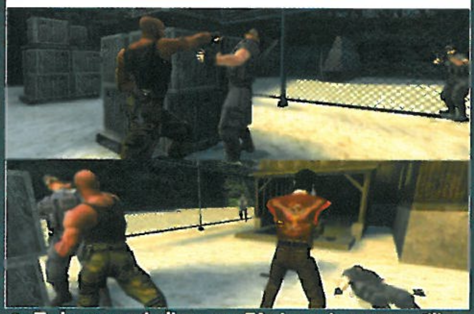
Como ya hemos dicho, la novedad que llama más la atención a primera vista 

CON LOS AMIGOS SIEMPRE ES MÁS DIVERTIDO

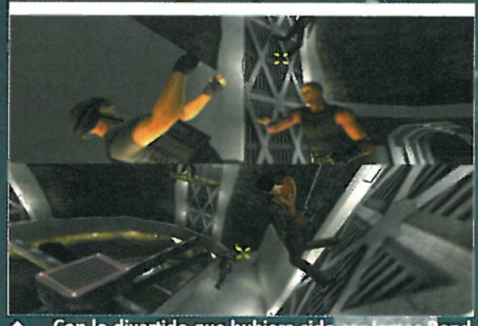
«Como era de esperar, la nueva aventura de Bond dispondrá de varios modos multijugador. Por un lado estará el modo cooperativo, tan de boga últimamente gracias a la joya de Bungie *Halo* y, en el cual dos jugadores podrán jugar de forma cooperativa a lo largo de 13 niveles creados expresamente para la ocasión. Además de este modo, también habrá una especie de *arena* de combate en la que hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse los unos a los otros, aunque deberás superar algunos niveles del juego principal para desbloquear este último modo.



El modo cooperativo dispondrá de niveles exclusivos de esta aventura.



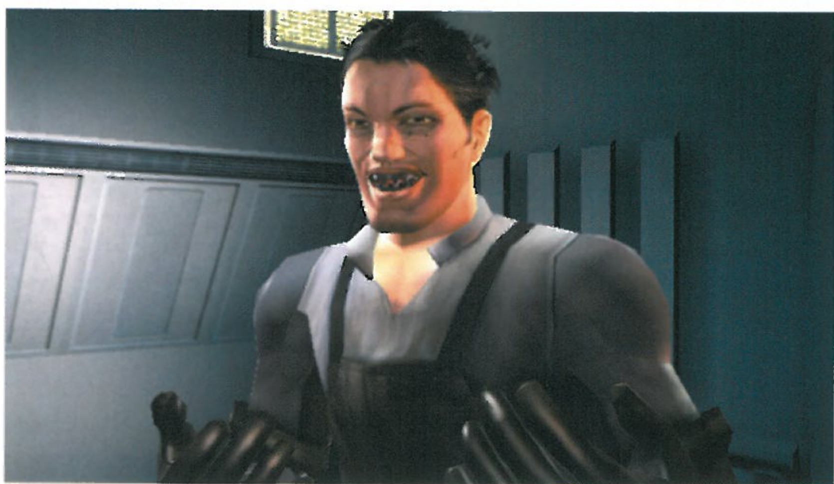
Todo parece indicar que EA sigue sin querer utilizar *Xbox Live*...



...Con lo divertido que hubiera sido ser James Bond alrededor del mundo.



Además de las armas, también podrás coger y lanzar objetos del escenario.



El primer encuentro con Jaws te hará temblar de miedo.

Es una auténtica superproducción en el mundo de los videojuegos

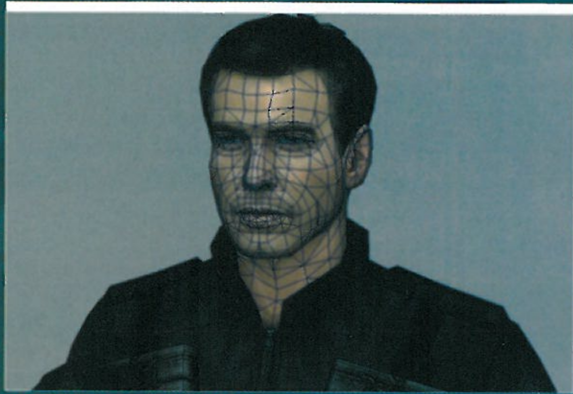
es el uso de la tercera persona en lo que al personaje principal se refiere. Para que te hagas una idea rápidamente, te diremos que el control del personaje y el movimiento de la cámara son casi idénticos a los de Sam Fisher en *Splinter Cell*, con algunas diferencias, claro está, como el hecho de que en *Todo o nada* tienes la posibilidad de apretar el gatillo izquierdo y apuntar automáticamente al enemigo que tienes más cerca. Podría parecer que esto le resta un poco de realismo al asunto, pero cuando te encuentras rodeado por cinco enemigos a la vez armados hasta los dientes y con una puntería endiablada, la verdad es que resulta un alivio tener esta opción. Aunque siempre puedes hacerte el valiente e intentar alcanzar a tus enemigos manualmente. Y los parecidos con el título de Ubi Soft no terminan aquí, otros aspectos como la iluminación de los escenarios también nos recordaron enormemente a las aventuras que vivimos con nuestro querido Sam Fisher. Para la creación de los estupendos efectos de luz que incluirá *Todo o nada*, los chicos de EA han contado con la colaboración de Larry Weiss, que se encargó de los efectos visuales de películas como *Braveheart* y *La caza del Octubre Rojo* y que fue también el encargado de la iluminación digital en el largometraje *Starship Troopers*. Larry Weiss y su equipo han utilizado dos técnicas diferentes de iluminación para que el nuevo título de Bond esté perfectamente *iluminado*. Una de ellas es la luz basada en vértices, que toma como referencia los puntos que unen los bordes de los polígonos y que se ha utilizado para los objetos que pueblan los escenarios. La otra técnica está basada en la luz de mapas y se ha aplicado en paredes y suelos de las zonas por las que se mueve Bond. Se trata de una técnica más simple que la anterior y mucho más fácil de controlar. Y no hay que olvidar tampoco la atención especial que se le ha dedicado al personaje principal. El señor James tendrá hasta cuatro puntos de iluminación dedicados en exclusiva a él para que se mezcle perfectamente con el entorno.

Otro de los aspectos destacables es la variedad de escenarios y niveles. *007: Todo o nada* es una aventura en tercera persona, sí, pero eso no quita que se hayan incluido niveles en los que tengas la posibilidad de conducir un coche, una motocicleta e incluso un tanque. Sin olvidar la impresionante misión que te pondrá a mandos de un helicóptero cargado con misiles. Nosotros contamos hasta un total de 23 niveles diferentes, aunque no sería de extrañar que la versión final incluyera algunas sorpresas de última hora.

Ya lo decíamos al principio. *James Bond 007: Todo o nada* es una auténtica superproducción en el mundo de los videojuegos, ya sea por su calidad técnica, por todo el equipo de programación que ha trabajado en él, por sus actores virtuales, por su argumento o por infinidad de aspectos que todavía nos quedan por descubrir. Y lo mejor de todo es que en esta ocasión parece que los chicos de Electronic Arts van a conseguir finalmente que nos sintamos como verdaderos agentes secretos.

ACTORES DE CARNE Y POLÍGONOS

El elenco de actores reales que han prestado sus imágenes y voces en *James Bond 007: Todo o nada* es de los que quitan el hipo. A decir verdad, ya les gustaría a muchas películas de hoy en día tener entre sus filas a actores y actrices de la talla de John Cleese, Judi Dench, Willem Dafoe, Shannon Elisabeth, Richard Kiel y, por supuesto, el mismísimo Pierce Brosnan. Y la lista no termina aquí, la modelo Heidi Klum también quiso participar en este proyecto tal y como hizo la cantante Mya. La recreación poligonal que han hecho los artistas gráficos de EA de todos estos actores y actrices es realmente impresionante y, verlos en movimiento junto con sus voces originales es una experiencia totalmente única y cautivadora. Es algo que contribuye en gran medida a que todo sea una experiencia mucho más cinematográfica y emocionante.



Proceso de creación del Pierce Brosnan virtual.



Aunque esté echa a base de polígonos, Shannon Elisabeth nos sigue pareciendo guapísima.



Shannon Elisabeth en una sesión de doblaje para su personaje en el juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CON LICENCIA PARA ORQUESTAR

Si la nueva aventura virtual de James Bond dispondrá de una canción creada exclusivamente para el juego de mano y puño de la cantante Mya, su banda sonora también debía disponer de una partitura *de película*. En esta ocasión, EA contrató los servicios de Sean Callery para que se encargara de toda la música que acompañará al juego en todo momento, ya sean secuencias de acción o secuencias más románticas al estilo Bond. El señor Callery tiene en su currículum la partitura de proyectos televisivos como *La Femme Nikita* y actualmente trabaja en la banda sonora de la serie de televisión *24*, por la que fue nominado a un premio Emmy. Sin duda alguna, EA se ha envuelto de gente de Hollywood para que su nuevo proyecto tenga un toque... pues eso, *hollywoodense*.



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos
en color para tu movil
envia WAP21 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 416 993
cine, coches, viajes, animales, deportes...
35332
36633
36628
35568
35494
35439
35204
35945
LOVE
45028
llamadas totalmente perdidas
Encontrar
36281
36303
36164
36486
36523
I LOVE YOU
36094
35482
35485
45009
llamada perdida de tu amante
Llamar
36283
35937
36000
36039
36487
36213
36155
35546
36914
35492
36648
36525
35528
35529
35538
35540
35550
35944
35957
35954
35958
35960
35973
FAMOSOS
¡TU FAMOSO FAVORITO EN TU MÓVIL!
envia 19COLOR espacio y el código de tu famoso al 7057
top videojuegos
TOP videojuegos — envia PJ14
un espacio y el código del juego interactivo al 7808
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
TAROT cod TAROT
IHRA cod IHRA
JOHNYD cod COLD
WIZARDP cod WIZ
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
TANK W. 107152
SUMMER G 110259
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT37 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494
¡LOS ÉXITOS DE LAS LISTAS DE VENTAS! EJ: LT37 50412 SIEMENS
O LLAMA AL 806 41 69 98
si no esta el tono que estas buscando envia LT37 seguido de un espacio y una palabra que lo identifique al 7494
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091
54407 Tengo Queco
54391 Son de amores Andy y Lucas
62073 Shin Chan Tv
62023 Simpsons tv
55011 Himno de España Himnos
68014 Hala Madrid himno
54400 Tanto la quería Andy y Lucas
55024 Himno de la Legion Himno
51005 El Exorcista cine
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
54353 Papi Chulo El chombo
68002 Cant del Barca himno
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
68030 Centenario Real Madrid Himno
60570 Bring to life Evanescence
55059 Asturias Patria querida Himno
54395 Los Serrano Fran Perea
51021 La Pantera rosa cine
68004 Athletic de Bilbao himno
59706 Get busy Sean Paul
51036 Titanic cine
55022 Els segadors Himno
53384 Voglio vederti danzare Prezioso
53362 Giulia Dj Lasha
53389 Dos gardenias Latin lovers
68001 Atletico de Madrid himno
59045 Tubular bells Mike oldfield
51003 El bueno el feo y el malo cine
53240 Lethal industry DJ Tiesto
53237 Universe Chasis
54387 Loca Malena Gracia
54274 Hasta que el cuerpo.. Mago de Oz
54210 Fiesta pagana Mago de oz
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
51027 Mission impossible cine
59608 8 mile Eminem
60238 Nothing Else Matters Metallica
62039 Rasca y pica tv
62096 Las tapitas Anuncio Once
65021 Paquito chocolatero yeye
62007 El equipo A tv
62027 Fraggle rock tv
59743 Where is the love Black Eyed Peas
51158 Rocky Cine
55052 Samba adagio Safri duo
54275 Me muero por conocerte Alex Ubago
54368 Bye bye David Civera
54388 La madre de Jose El canto del loco
55058 Cara al sol Himno
57005 Tarzan Grito
59168 No woman no cry Bob marley
LO+PEDIDO
tonos polifonicos O LLAMA AL 806 416 993
envia TONOS26 un espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, titulo...) al 7494
84090 TENGO QUECO
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
80062 IN THE END LINKIN PARK
80096 PULP FICTION FILM
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
80143 PINK PANTHER THEME
80093 EQUADOR SASH
83786 DESENCHANTEE KATE RYAN
80108 BENNY HILL THEME
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
84068 DU HAST RAMMSTEIN
82835 MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL
80044 ROCKY FILM
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80125 MORTAL KOMBAT FILM
80111 SWEET CHILD OF MINE GUNS AND ROSES
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
83863 FALLIN HIGH SAFRI DUO
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80043 THE TERMINATOR FILM
80045 WITHOUT ME EMINEM
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
83918 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
80024 THE MATRIX FILM
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
81691 JALEO RICKY MARTIN
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
80025 THE SIMPSONS THEME
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80065 FRIENDS THEME
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
83585 LIBERTINE KATE RYAN
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
83604 LOCA MALENA GRACIA
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
83806 ANOTHER NIGHT SPS
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83890 EL LIBRO LA OREJA DE VAN GOGH
83916 EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
LO+PEDIDO

ACCESO EXCLUSIVO

IMÁGENES EXCLUSIVAS

XBOX LIVE

↑ Nova puede subir hacia zonas difíciles de alcanzar, acercarse con sigilo a los enemigos y acabar con ellos sin hacer el menor ruido.

Nova era jugable en Tokio a puertas cerradas y fuimos de los pocos medios especializados que tuvimos acceso a ella. A continuación te contamos todo lo que vimos.

STARCRAFT: GHOST

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BLIZZARD ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **MAYO 2004**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.BLIZZARD.COM**

MUCHO SE HA dicho ya acerca de *StarCraft: Ghost* y con razón. Para empezar, el universalmente respetado estudio americano Blizzard está detrás del proyecto. También se trata del primer juego de acción en tercera persona ambientado en el famoso universo de la serie *StarCraft* (más de seis millones de copias vendidas para PC), que siempre se ha representado en forma de estrategia en tiempo real. Después de ser unos de los pocos privilegiados que pudieron jugar con este título en Japón, no tenemos ninguna duda de que estamos ante uno de los mejores juegos de acción de 2004. Nova, la protagonista de la aventura, te cautivará de principio a fin y te dejará sin aliento.

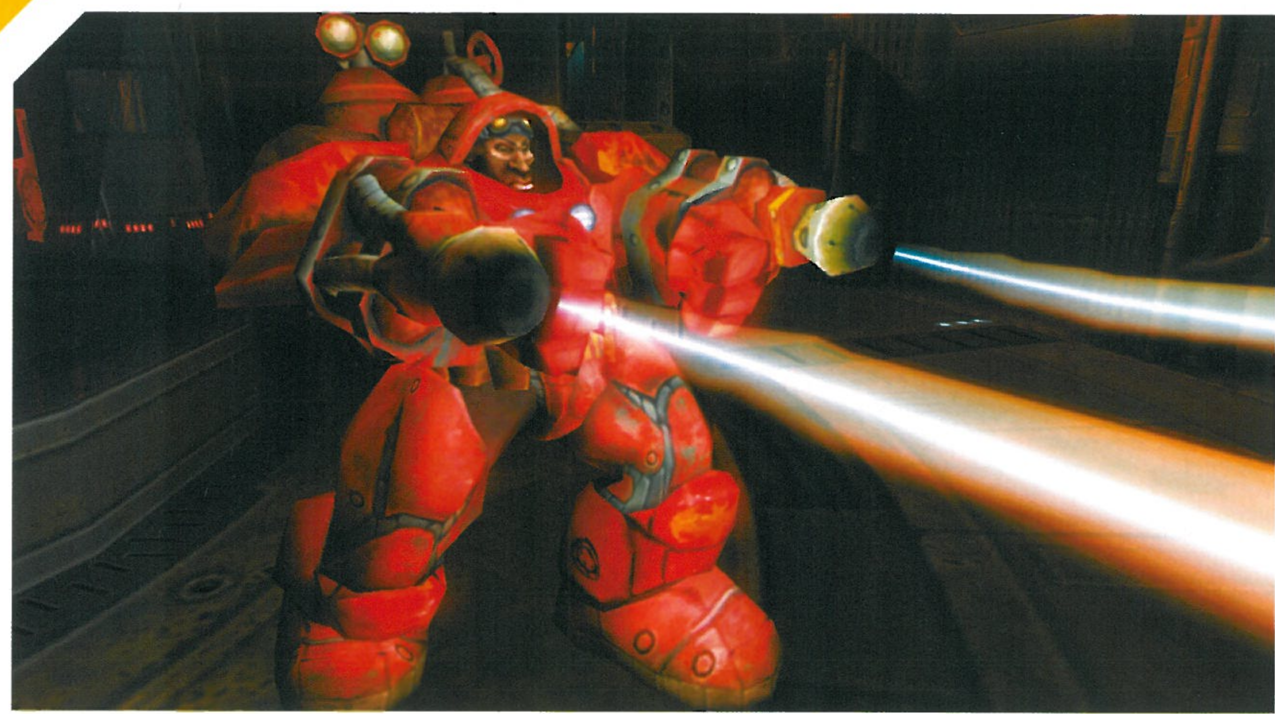
Desde la última vez que vimos el juego hace ya unos meses, mucho ha cambiado en este título de ciencia ficción. La asesina y experta en armas Nova dispone de un montón de habilidades demoledoras que son esenciales para progresar en la aventura. Las más destacables son las que incluyen sigilo, visión mejorada y la capacidad de disminuir la velocidad del tiempo. «Los poderes psiónicos de Nova ya están terminados al cien por cien desde la última vez que mostramos el juego», explicó el productor John Lagrave. «La habilidad de modificar la velocidad del tiempo fue la más difícil de elaborar ya que se trata de una capacidad muy poderosa. Si no tenemos cuidado con este aspecto, los jugadores podrían utilizarlo para dominar el juego entero», prosiguió Lagrave.

Si no estás para nada familiarizado con el mundo de *StarCraft: Ghost*, deja entonces que te contemos los pormenores básicos. Después de un duro entrenamiento, Nova se ha convertido en una experimentada unidad Ghost. La acción tiene lugar en varios planetas del universo de *StarCraft* e incluye las tres razas diferentes de la serie: los Terran, los Zerg y los Protoss. Deberás trabajar con y contra todas las razas con el fin de robar y proteger un objeto muy importante. Los detalles del argumento se mantienen en el más absoluto de los secretos ya que no sería muy inteligente desvelar demasiado a estas alturas del proyecto y además, seguro que al señor Lagrave no le haría ninguna gracia.



↑ **Los enemigos se aliarán para acabar contigo.**

El primer nivel al que pudimos clavarle nuestras zarpas consistía en dirigir a Nova con sigilo hacia una estación llamada Pinnacle Base y salir de allí disparando a todo bicho »

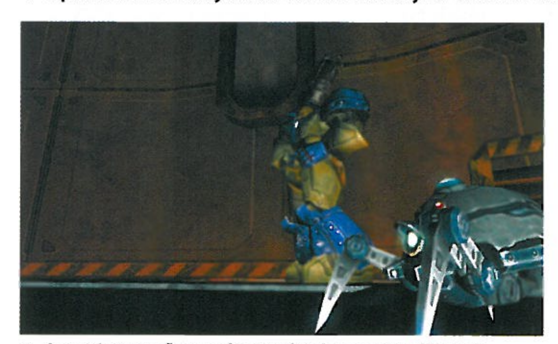


↑ Apunta a la cabeza y acaba con él. Si se baja el visor del casco será mucho más difícil terminar con este Terran incendiario.

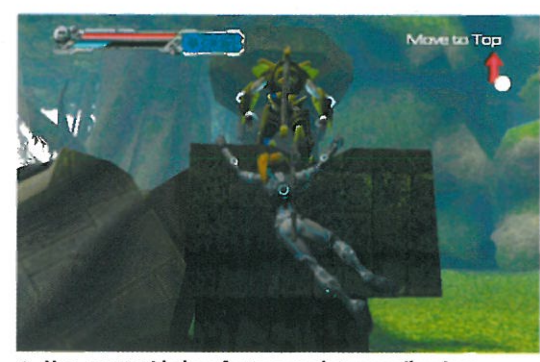
INFORMACIÓN ADICIONAL

» TRES REYES
Los Terran son una unidad móvil que puede utilizar cualquier cosa en el combate. Son muy parecidos a Nova. Los Zerg podrían describirse como personajes *animales* que se alimentan de otras razas absorbiendo el material genético para beneficiar a su propia especie. Los Protos son una especie enigmática que utiliza poderes mentales y tecnología punta.

» GOLPE SILENCIOSO
Ningún juego de acción y sigilo está completo sin un movimiento de ataque silencioso. Las habilidades de combate cuerpo a cuerpo de Nova incluyen un movimiento absolutamente letal y silencioso. Cuando te acercas a un enemigo por detrás, un icono aparecerá en pantalla avisándote de que puedes llevar a cabo el deseado movimiento. Solo debes pulsar el gatillo derecho del controlador y Nova saltará encima del enemigo y acabará con él. Las animaciones de este movimiento son igual de *mortíferas* que el ataque.



↑ Las minas araña pueden ser letales a corta distancia.



↑ Una oportunidad perfecta para el ataque silencioso.

SUEÑOS ELÉCTRICOS »

Utiliza tu energía psi para activar y desactivar las luces.

UNA de las muchas habilidades de Nova te permitirá interactuar con todos los objetos eléctricos. Esta chica está equipada con un poder de energía psi especial que se puede utilizar para distorsionar los campos de energía de las cámaras y las plantas eléctricas. Muchos de los objetivos del juego requerirán de ti que acabes con los ojos y oídos eléctricos de los enemigos antes de avanzar en la aventura.

↑ Desactiva la energía con tus poderes especiales de energía psi.

La habilidad de la velocidad permite a Nova correr hacia sus enemigos mientras ellos se mueven en cámara lenta

» viviente. El nivel entero estaba ambientado en medio de un tornado terroríficamente realista. Mientras estábamos dentro del torbellino, sólo podíamos ver nubes y objetos borrosos dando vueltas a nuestro alrededor, pero las mandíbulas se nos desencajaron cuando echamos un vistazo hacia arriba y vimos el agujero en el tornado por el que entraba la luz del sol. Un movimiento en falso en este nivel y sales disparado como si fueras una simple hoja de un árbol.

Las armas que pudimos manejar fueron una pistola estándar, una ametralladora y un rifle de francotirador. Puedes estar seguro de que el juego final incluirá muchas más, pero, de momento, estas se nos antojaron suficientes para las misiones que llevamos a cabo. Empezamos el nivel caminando por una especie de plataformas e intentando evitar a los Terran. Si uno de ellos te ve alertará a los otros y antes de que puedes soltar un suspiro serás una Ghost muerta. Créenos, lo vivimos en nuestras propias carnes. Al segundo intento decidimos afrontar la misión utilizando los ataques silenciosos pero mortales. «Si te sirves de las habilidades en el sigilo de Nova puedes volverte invisible, arrastrarte hacia los enemigos por detrás y acabar con ellos con un golpe del gatillo derecho del controlador sin que se enteren de lo que ha sucedido», contó Lagrave. Nova sólo puede permanecer invisible un cierto tiempo, así que decidimos escondernos dentro de cajas y esperar a que nuestra energía psi se regenerara antes de continuar, eliminando algunas unidades por el camino. Aunque entres en el modo sigilo, las cámaras pueden detectar a Nova y alertar a los guardias, pero eso se puede solucionar con una pistola y buena puntería. Se acabó el estar vigilado por ese ojo en el cielo. Una vez dentro de la base descubrimos nuestra presencia ante los Terran y fue como abrir las puertas del infierno. Cuando la cosa se ponía demasiado fea, entrábamos otra vez en el modo sigilo y nos escondíamos entre las »

INFORMACIÓN ADICIONAL

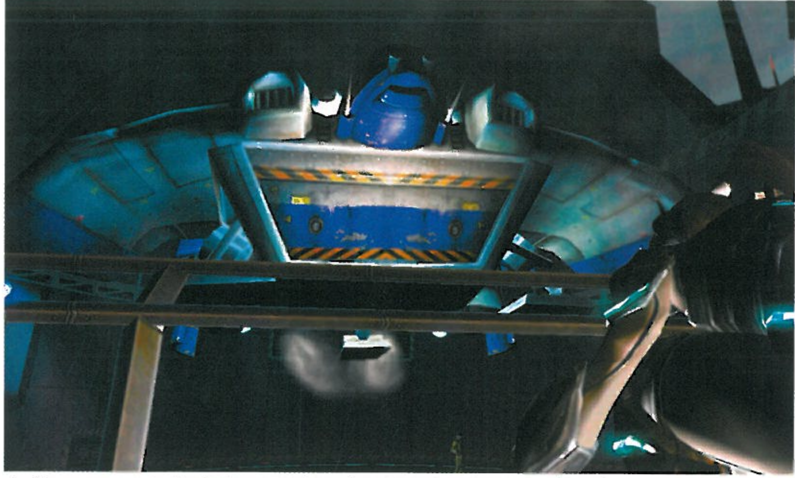
» MUJER PERFECTA
Nova es un prodigio de Hauler, un viejo comandante Ghost. En la serie *StarCraft*, él está a cargo de la división de los black ops y es el jefe del gobierno Terran. En *Ghost*, sigue manteniendo el control de la división en la que trabaja Nova.

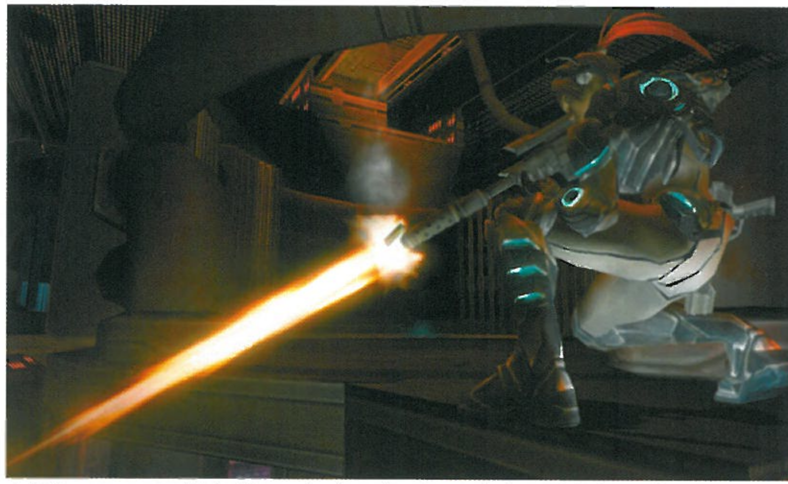
JEFES FINALES

A MEDIDA que Nova intenta eliminar las razas de StarCraft, deberá enfrentarse también a los cabezas de familia.


Nova sube por la escalera para ver mejor lo que sea que tiene ante sus ojos. Parece muy, muy grande...


El clásico jefe en forma de araña mecánica. Todos los juegos deberían incluir uno. Esperamos que no sea tan difícil como grande.


Nova se arrastra hacia los enemigos sin que estos se enteren de nada.


Dale una oportunidad a Nova y hará que los tipos más duros del planeta lloren como niños.


Si las cámaras te descubren alertarán a los soldados de la zona. Mejor escóndete rápido si no quieres que te borren del mapa.

INFORMACIÓN ADICIONAL

UN LUGAR EN EL TIEMPO
La historia de *Ghost* transcurre algunos años después de los acontecimientos del *pack* de expansión *Brood War*. Así pues, será territorio conocido para los aficionados a la serie.

ODIO A MI JEFE
Todo el mundo odia a sus jefes, ¿verdad? Bueno, pues te alegrará saber que el juego final incluirá cuatro combates con jefes finales de tamaño absolutamente descomunal. Aunque también habrá combates espectaculares a lo largo de las 23 misiones del juego.

sombras para esperar a nuestra víctima pacientemente y llevar a cabo los ataques silenciosos que tanto gustan a todo el mundo.

Si realizas un doble salto hacia las cañerías mientras corres, Nova se pega automáticamente a ellas con sus preciosas piernas. Ármate con el rifle de francotirador y verás como se cuelga de la cañería arma en mano para terminar con la vida de algún alienígena despistado.

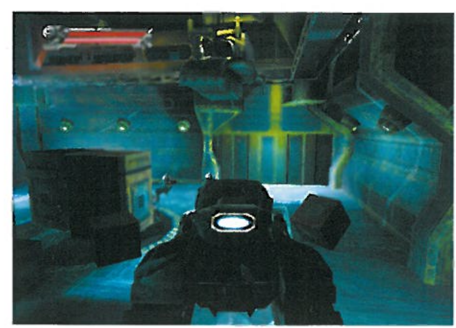
Una de las habilidades de Nova te permite *ver* los puntos débiles de los enemigos y cualquier tipo de objeto con el que puedes interactuar. Si buscas un interruptor que debes activar, entra en este modo especial de visión y todo se revelará ante tus atónitos ojos. La habilidad de la velocidad permite a Nova correr hacia sus enemigos en tiempo real mientras ellos sólo se pueden mover en cámara lenta. Sin duda, una habilidad muy útil cuando un enemigo se dispone a activar la alarma.

El tipo de jugabilidad que experimentamos podría compararse a la de *Splinter Cell*, con la diferencia de que aquí, si te descubren, no se termina el juego. *Ghost* te da la oportunidad de salir de los problemas en los que te metas, una característica que no aparecía en la aventura de Sam Fisher.

Después de que nos contaran todos los detalles acerca de la posibilidad de subirte a un vehículo para conseguir un poco de potencia de disparo extra, al final pudimos experimentar este aspecto del juego. La mecánica es muy similar a la que ya vimos en *Halo* y los Warthogs, aunque



↑ En esta zona deberás utilizar el sigilo en lugar de la munición. Escóndete en los árboles y no hagas ruido.



↑ En el juego final habrá varios vehículos.



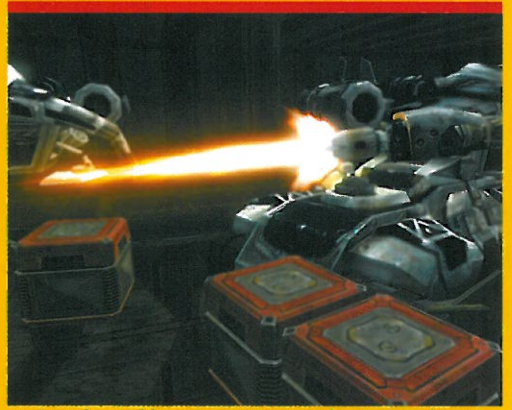
↑ Agarra los robots y lánzalos por la borda.

DE ARMAS TOMAR

Cuando las cosas se pongan *muy* feas, hazte con un vehículo y siembra el caos.



↑ Ahora que dispones de un tanque último modelo sólo tienes que ir hacia donde está la acción. Puedes hacer mucho daño...



↑ Cuando establezcas contacto con el enemigo, desata toda tu furia y dales su merecido. No te detengas ante nada.

» en esta ocasión la torreta de disparo era mucho más potente y conseguía derribar paredes y enemigos mientras la pantalla temblaba sin parar. Nos encantó. Y si te parece que hacer temblar el juego entero a base de misiles no es suficiente, siempre podrás solicitar un ataque nuclear. Aunque prepárate para recoger los pedacitos después. Los que hayan jugado al *StarCraft* original ya sabrán de lo que estamos hablando.

StarCraft: Ghost se perfila como algo muy especial. Vimos la versión de Xbox al lado de la de PS2 y las diferencias saltaban a la vista. La versión Xbox cuenta con muchos más detalles y, visualmente hablando, Nova ha mejorado mucho con respecto a la última vez que la vimos contonearse en una pantalla. Después de jugar durante horas y horas podemos afirmar que Blizzard está llevando a cabo un trabajo excelente. Si a todo esto le añadimos la posibilidad de descargar nuevas misiones a través de *Xbox Live*, seguro que entenderás por qué nos mostramos tan entusiasmados con este proyecto. Es por eso que nos tiramos 12 horas sentados en un avión y valió la pena, sin duda.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES

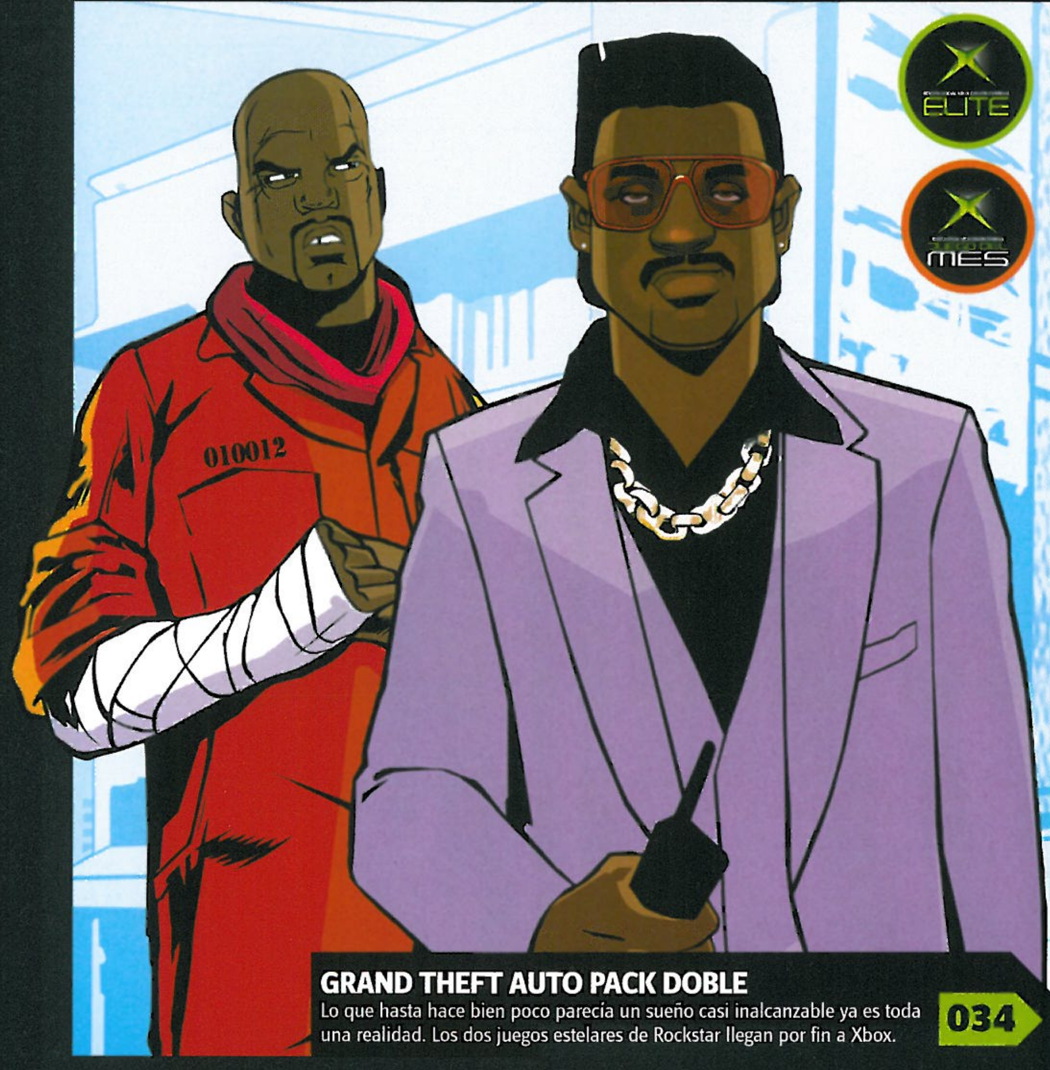


HUNTER THE RECKONING: REDEEMER 056
Ni mejor ni peor que su predecesor pero con algunas novedades sustanciosas.

MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS 066
El juego de cartas convertido en un arcade de lucha que se permite bastantes licencias.

NHL RIVALS 2004 068
Los amantes del hockey sobre hielo ya pueden lanzarse a competir en *Xbox Live*.

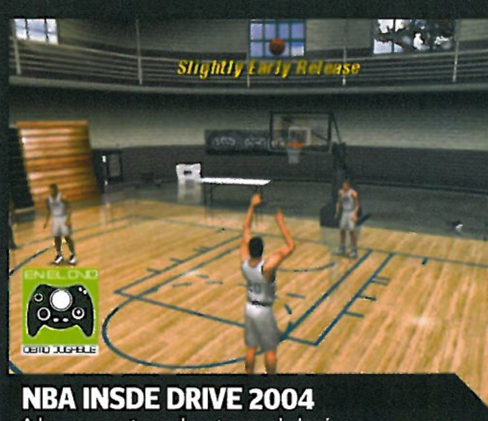
BATTLESTAR GALACTICA 062
Warthog repesca esta vetusta licencia para dar forma a un simulador de combate espacial que no acaba de cuajar.



GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE

Lo que hasta hace bien poco parecía un sueño casi inalcanzable ya es toda una realidad. Los dos juegos estelares de Rockstar llegan por fin a Xbox.

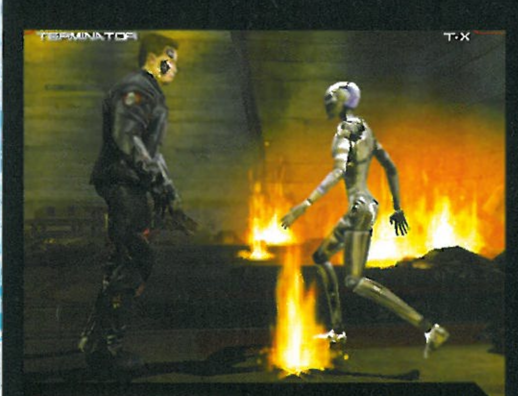
034



NBA INSDE DRIVE 2004

A la nueva entrega de esta saga le harían falta algunas novedades para mantener el tipo ante sus competidores.

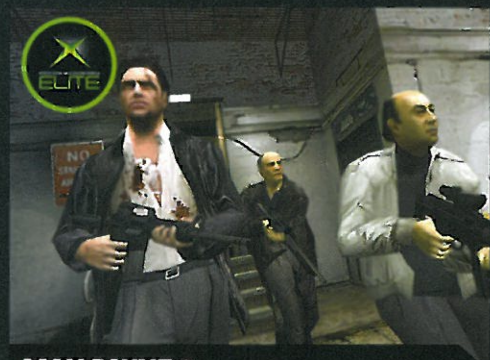
038



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Arnie dijo que volvería y lo prometido es deuda: aquí está de nuevo para mantener a raya a las máquinas.

050



MAX PAYNE 2

El anhelado regreso de este *shooter* deja un excelente regusto a su paso por Xbox.

040



SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Una nueva incursión dentro de los *shooters* tácticos que no supera a los maestros.

044



METAL ARMS

Una agradable sorpresa que llegó casi sin hacer ruido pero no merece ser pasada por alto.

046



CELEBRITY DEATHMATCH

El estrafalario programa de la MTV se convierte en videojuego.

060

EL RESTO

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL NUEVA GENERACIÓN

Un oportuno rescate del primer juego sobre el mago de J.K. Rowling.

062

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Después de *Blood Omen* y *Soul Reaver*, Raziel y Kain continúan su particular lucha en Xbox.

066

ESPN NHL

Llega la nueva entrega de la saga de Sega dedicada a este espectacular deporte. Apto tanto para los seguidores como para los que no lo son.

058

SYBERIA

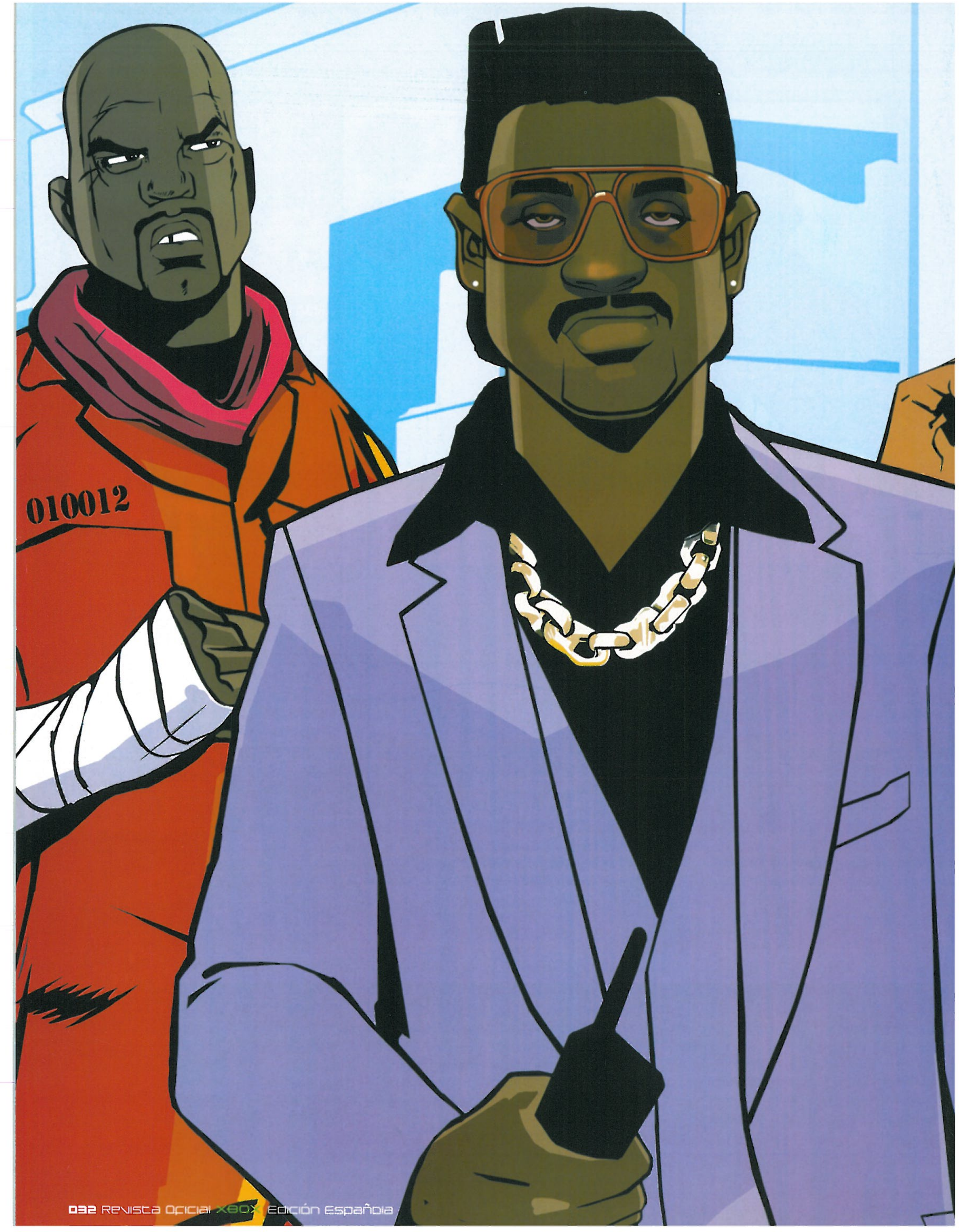
¿Obra de arte o aventura gráfica? Las dos cosas combinadas en un solo juego.

068

ESPN NFL

La franquicia de Sega dedicada al fútbol americano presenta su nueva entrega.

071


010012

GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE

Dos clásicos recientes en su mejor versión

UN ADELANTO

Eres un criminal en territorio hostil. Tienes una ciudad repleta de dinero, droga, mujeres, buscavidas y policías esperando a que alguien se haga con ella.

ELITE

MES

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DISTRIBUIDOR: **ROCKSTAR NORTH**
EDITOR: **TAKE 2**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO**
PEGI: **+18**

REMONTÉMONOS un par de años, justo hasta finales de 2001, poco antes del lanzamiento de *Grand Theft Auto III* para PS2, cuando la serie *GTA* -PC, PSX- era tan sólo conocida por emplear una estructura de juego generosamente abierta en un entorno 2D. Con el nuevo título, la saga alcanzaba la mayoría de edad y daba el arriesgado salto a las 3D. Lo que sigue es Historia reciente del videojuego.

GTA III se convirtió en *el juego*, aquel del que todas las revistas hablaban y al que todo el mundo quería jugar. Una experiencia original, adictiva, sorprendente y, sobre todo, abierta, capaz de conceder una exuberante libertad al jugador sin perder por ello las riendas de la historia que se cuenta sin poner en riesgo la verosimilitud del mundo de juego.

Un año más tarde, la continuación *Vice City* llegaba al mercado. Para entonces, *GTA III* ya había trascendido los límites de su plataforma de origen con una conversión para PC que mejoraba el aspecto gráfico del original y presentaba también un sistema de control más acertado. Con el terreno abonado para comerse a cualquiera que se atreviera a plantarle cara, Rockstar volvió a arrasar con un juego que profundizaba en las virtudes del anterior y se esforzaba por »



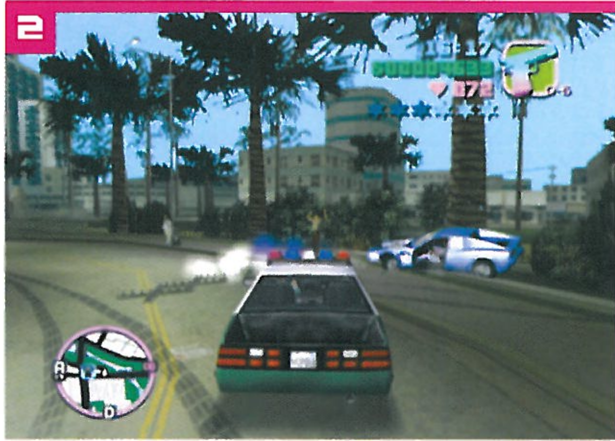
↑ **Las motocicletas de *Vice City* añaden una extraordinaria maniobrabilidad.**

SE BUSCA VIVO O MUERTO »» Lo que sudece al saltarse la ley.

LA SERIE de estrellas en la parte superior de la imagen indican el nivel de persecución del que es objeto el jugador. A más estrellas, más efectivos de las fuerzas del orden salen en busca del protagonista, llegando a alcanzar niveles de presión policial verdaderamente enfermizos. Pero ahí está la diversión.



Matar policías es la mejor forma de llamar su atención. Existe bastante menos permisividad que con los civiles.



Tres estrellas. Unidades del FBI se unen a la persecución con coches sin identificar.



La policía no escatima medios. Un helicóptero, que se encarga de marcar con un foco al protagonista, también se une a la caza y captura.



Con las cuatro estrellas entran en acción los SWAT. Nos hubiera gustado descubrir qué viene después.

»INFORMACIÓN ADICIONAL

»ESTADISTICAS En cualquier momento es posible acceder a unas completísimas estadísticas sobre el papel que está realizando el jugador. Desde el porcentaje de juego completado a los días que han transcurrido en él. Y repasando con todo detalle aspectos como los enemigos eliminados, las acrobacias al volante, la atención de los medios que está recibiendo, encontronazos con la ley, misiones emprendidas, asuntos económicos e incluso los gustos musicales del protagonista, entre otros.

»RASTROS La única opción gráfica configurable es la de desactivar los *rastros*. Se refiere al efecto visual de emborronado que adorna la imagen de ambos juegos. En el primero, el efecto se utiliza con mesura y es una cuestión exclusivamente del gusto estético del usuario. En *Vice City*, quizás por querer imitar los tonos pastel que protagonizaban la fotografía de la serie, el efecto se aplica a fondo, hasta tal punto que dificulta la visibilidad de algunos detalles de la escena.

La sensación de libertad es la principal aportación de *Grand Theft Auto* al mundo del videojuego

limar sus escasos defectos. A los meses seguiría una versión de *Vice City* para PC que se encargaría de tomar el relevo de la anterior a la hora de recibir los premios de las publicaciones especializadas durante la temporada siguiente.

El momento de recibir al que ha sido, en términos generales, el juego más comentado y alabado de las dos últimas temporadas ha llegado. *Grand Theft Auto* desembarca en Xbox y, como viene siendo habitual con esta serie, lo hace con estilo: mejores gráficos que en su lanzamiento original y mejor sonido en una nueva edición que comprende ambos títulos por el precio de uno sólo. Y, por supuesto, con todos los méritos que han llevado la serie hasta lo más alto.

Vayamos por partes. *GTA III* está ambientado en la actualidad y cuenta la historia de un ladrón de poca monta -sin nombre y sin voz- que es traicionado por su chica durante un atraco. Durante un traslado de reclusos, su furgón es asaltado por una banda que quiere liberar a su jefe, otro de los reclusos. El protagonista aprovecha la oportunidad de escapar e inicia -más bien retoma- su carrera al margen de la ley. Tiene un escondite -al que el jugador acude cada vez que quiere guardar la partida- para descansar. Enfrente, una ciudad de enormes posibilidades, y no de una manera retórica.

Uno de los objetivos básicos de todo juego es presentar el mundo de juego de la forma más creíble posible. Y es ahí donde *Grand Theft Auto* se sitúa muy por delante de la competencia. Liberty City es una urbe al estilo Nueva York, poblada de vida, de ciudadanos y vehículos. Hay habitantes de todo tipo y pelaje: desde mafiosos elegantemente vestidos hasta todo tipo de integrantes de bandas y tribus urbanas. De policías y prostitutas. De proxenetas y ancianos, etc, etc. Todos ellos fácilmente identificables gracias al acertado diseño, animaciones e IA de los personajes. Gente que reacciona a las acciones del protagonista -huyendo o plantándole cara, pero nunca indiferentes-. Mejor aún, todos esos habitantes también se relacionan entre ellos, al margen de las ocurrencias del jugador. En cualquier momento, éste puede toparse con un robo o una pelea callejera, o ver a un policía tumbando a los miembros de una banda, tiroteos entre facciones rivales, la llegada al lugar de la ambulancia que viene a socorrer a los heridos, etc, etc. Es una ciudad en la que puede apreciarse el transcurso del tiempo. El día sucede a la noche, al igual que el buen tiempo a la llu- »



Las ferreterías permiten adquirir las *herramientas* que Tommy necesita.



Escapa de la presión policial.

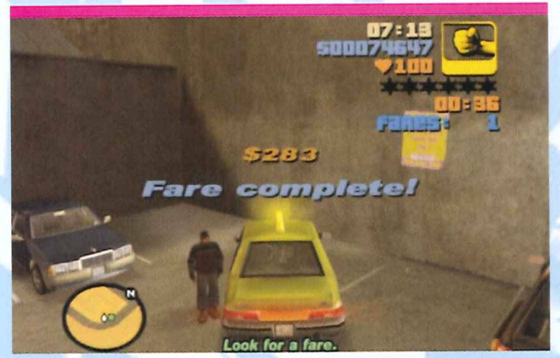


Tommy también dispara.

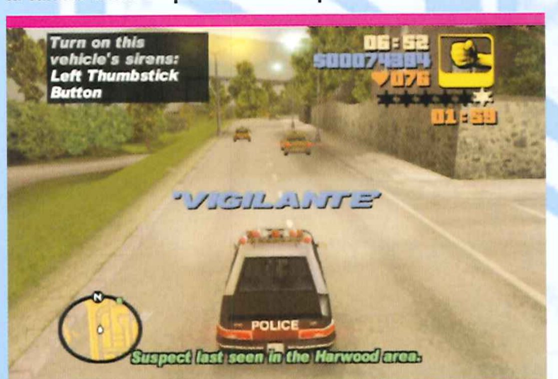
EMPLEOS ALTERNATIVOS

También es posible ganarse la vida honradamente en *GTA*.

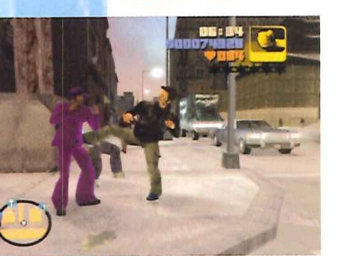
Aunque el objetivo del juego es escalar posiciones en el mundillo criminal, tanto Vice City como Liberty City ofrecen oportunidades para un honrado obrero. He aquí una muestra.



Al volante de un taxi, el jugador puede aceptar una serie de misiones estilo «Crazy Taxi» para sacarse unos euros. Completa la carrera antes de que acabe el tiempo.



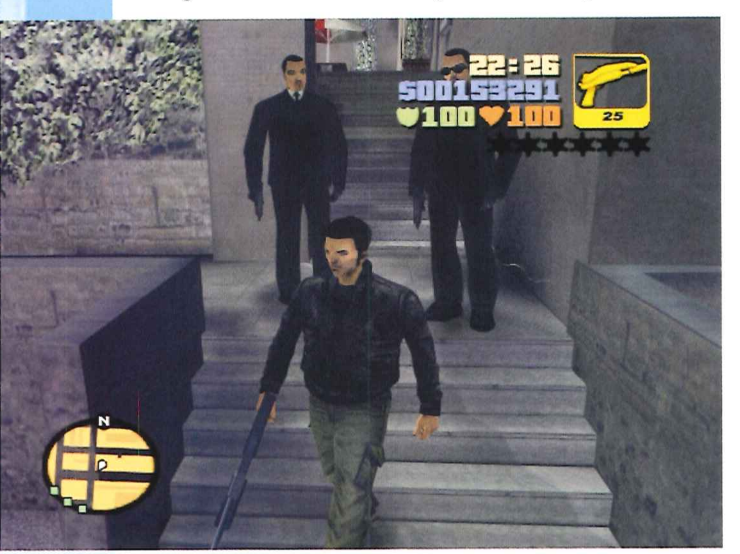
Ni los de la policía para huir de ellos. Al volante, el jugador puede aceptar misiones tipo justiciero urbano con las que ayudar a la sufrida población de Liberty y Vice City.



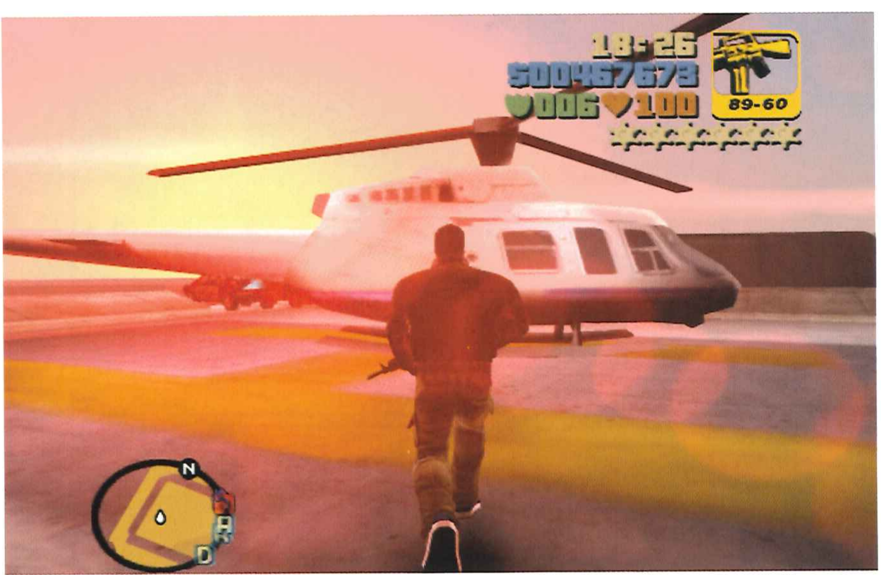
Protagonista de *GTA III*.



Protagonista de *Vice City*.



Visita a los jefes mafiosos de tu zona para recibir encargos.



Ahora que Tommy ha eliminado al jefe mafioso Diez, su helicóptero queda a su disposición.



***Vice City* pone un mayor acento en la historia que *GTA III*.**

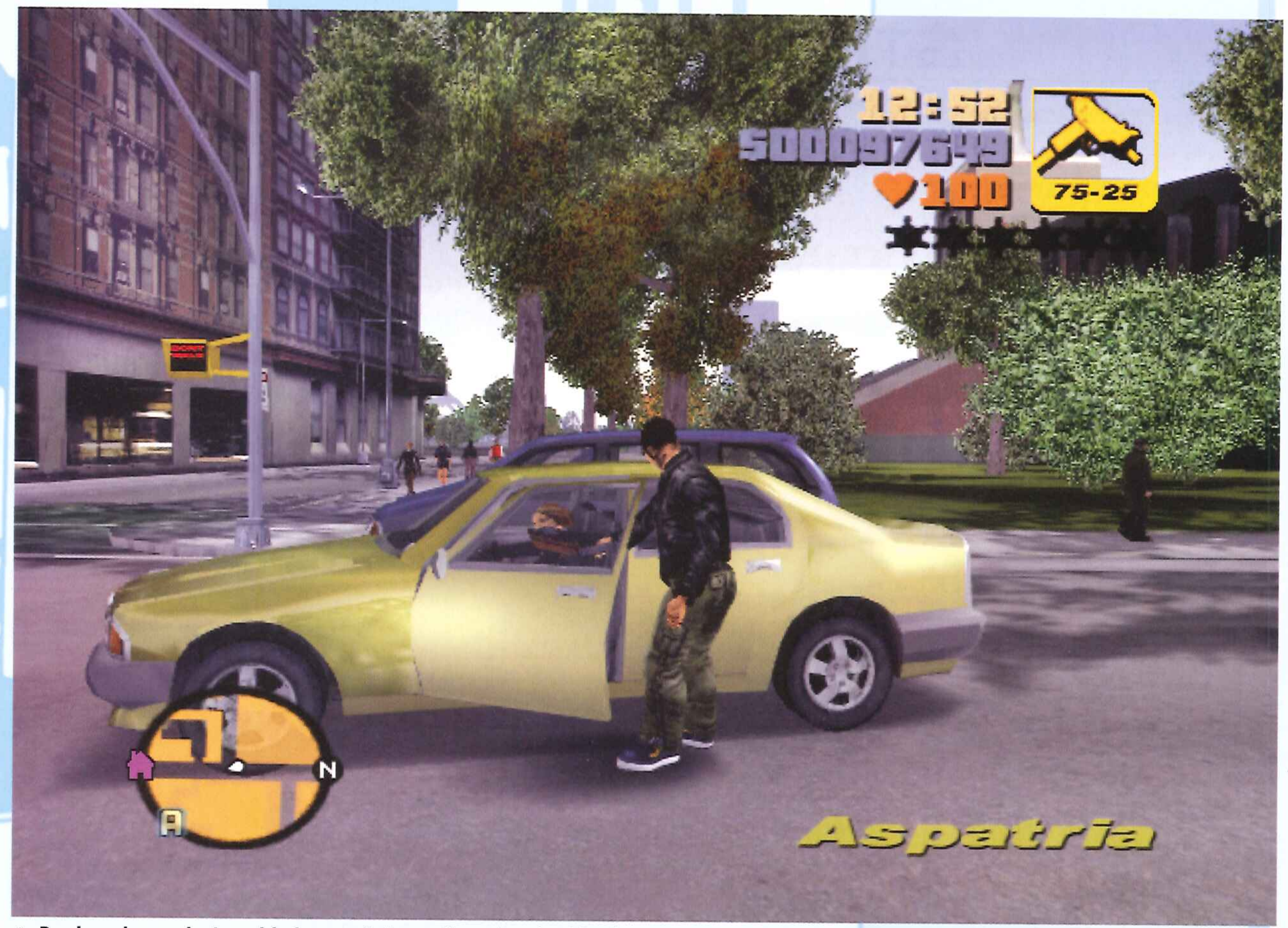
via. A estos elementos hay que añadir los más de cincuenta tipos de vehículos distintos que circulan por las calles de Liberty City. El jugador puede hacerse con cualquiera de ellos en cualquier momento para cumplir las misiones, recorrer las enormes distancias de la ciudad o, simplemente, explorarla en busca de nuevas emociones o algo de dinero fácil. Liberty City es un entorno que no depende en absoluto de las acciones del jugador. Y donde, en consecuencia, éste es libre de hacer lo que quiera. La sensación de libertad es la principal aportación de *Grand Theft Auto III* al videojuego.

La estructura de misiones es sencilla y permite al jugador seguir diversos caminos. Al principio realizará algunas misiones para un jefe local. Después otro le abrirá sus brazos, aumentando así las posibilidades de elección. Y así sucesivamente. El juego arrastra al protagonista a través de una historia repleta de grandes personajes y situaciones y apoyada en un brillante y variado diseño de misiones.

Grand Theft Auto: Vice City repite el planteamiento de juego. Y, aunque sabe añadir más variedad al juego y pone un mayor acento en la historia, se define principalmente por inyectar una sobredosis de estilo a la serie y conseguir hacer parecer a los 80 mucho mejor de lo que realmente fueron.

En *Vice City* el protagonista recibe un nombre. Es 1986 y Tommy Vercetti -que luce el mismo aspecto que el protagonista del título anterior- sale de la cárcel en la que ha pasado quince años por no querer delatar a su jefe Sonny Forelli. Forelly decide que es mejor que se aleje por un tiempo de Liberty City y lo envía a la ciudad del vicio -vamos, Miami- para hacerse cargo de un cargamento de cocaína. La entrega va mal y Tommy se queda sin dinero y sin droga. Debe empezar a moverse por el submundo de Vice City para descubrir al culpable.

Vice City es un cruce entre lo que Rockstar ya ofreció en *GTA III*, *Corrupción en Miami -Miami Vice*, aquella serie de los 80 de policías *fashion* protagonizada por Don Johnson y Phillip Michael Thomas- y *El Precio del Poder -Scarface*, aquella violenta película en la que Al Pacino escalaba puestos dentro de la mafia de Miami-. Aquí los coches son más lujosos y rápidos que en Liberty City, las chicas caminan en bikini por la playa e incluso los policías parecen tomarse su trabajo con algo menos de celeridad que en Liberty City. El *look* y la actitud de la época están perfectamente recogidos en el diseño artístico del juego y la espectacular banda sonora asegura una inmersión completa en los tiempos en que Bryan Adams, Michael Jackson, Laura Brannigan y Motley Crue reinaban en las listas de éxito. Incluso Tommy cuenta con un compañero de aventuras interpretado por Phillip Michel Thomas y que viste exactamente igual que Al Pacino en la mencionada *Scarface*. Rockstar presenta una versión estilizada de la época que, una vez metidos en faena, resulta irresistible. La otra gran novedad está en la variedad de vehículos a disposición del jugador. Cuando no se mueve a pie, Tommy puede asaltar cualquier coche, lancha, moto o heli-



↑ Puedes robar cualquier vehículo acercándote a él y pulsando el botón Y. Atención al propietario, puede intentar recuperarlo.



VOCES CONOCIDAS
Al igual que sucedía con el reciente *True Crime*, ambos juegos han contado con la participación de reputados actores de Hollywood para dar vida a su variopinta galería de personajes. Al contrario de lo que sucedía en aquel, en esta ocasión pueden recitar las líneas de un guión repleto de diálogos memorables y personajes genialmente caracterizados. Ahí están Kyle MacLahan, Michael Madsen y Joe Pantaliano en *GTA III*. *Vice City* sube el nivel ya que encontramos a nada más y nada menos que Ray Liotta -protagonista de *Uno de los Nuestros*, influencia evidente en el trabajo de Rockstar- como Tommy Vercetti. Además de Tom Sizemore, Burt Reynolds, Dennos Hooper y Phillip Michael Thomas.

Este *Pack Doble* es, en definitiva, la mejor versión de *GTA* publicada hasta la fecha en ninguna plataforma

cóptero a su alcance. Lógicamente, las nuevas posibilidades en manos de los diseñadores de Rockstar se traducen en una mayor, si cabe, variedad de misiones que las de *GTA III*. El desarrollo de la historia principal marca más el camino del jugador de lo que hacía el título anterior, pero ahí queda un relato tan ocurrente como descarado y, sobre todo, muy divertido gracias a una inolvidable galería de personajes fenomenalmente interpretados y mejor animados.

Como decíamos antes, *Grand Theft Auto* ha experimentado algunas mejoras en su paso a Xbox. Los modelos de personajes están más detallados y las texturas del juego también han sido mejoradas. Muchos letreros que anteriormente no podían leerse ahora se ven con más claridad. La iluminación general de los juegos también ha mejorado y los vehículos presentan un aspecto más realista gracias a los reflejos que despiden las carrocerías. El sonido ha pasado de DTS a Dolby Digital. Los tiempos de carga se han reducido notablemente y no son una molestia en ningún momento -la carga al cambiar el área de la ciudad no pasa de los tres segundos-. La velocidad de imágenes por segundo se mantiene sólida durante la mayor parte del juego y la distancia a partir de la cual se dibujan vehículos y peatones ha aumentado. Además, como no, de la posibilidad de jugar escuchando la banda sonora almacenada por el jugador en el disco duro de Xbox. Este *pack doble* es, en definitiva, la mejor versión de *GTA* publicada hasta la fecha.

Con todo, el juego no deja de presentar algunos problemas. El sistema de control, por ejemplo, no permite la posibilidad de hacer rotar la cámara con el *stick* derecho, como viene siendo habitual con los juegos de acción en tercera persona, una característica que había adoptado el juego en su versión PC y que ahora ha desaparecido. El resultado es una mayor torpeza a la hora de controlar al personaje y que puede llevar a momentos frustrantes cuando se combina con el errático sistema de puntería automática. En teoría, apretando el gatillo derecho el protagonista apunta a la amenaza más cercana, pero no siempre funciona como debe. Y, en otras ocasiones, el objetivo queda fuera de cuadro con lo que el jugador no sabe ni siquiera si está disparando a alguien. La cámara, en líneas generales, no es el mejor aspecto del juego. Por suerte, todos esos inconvenientes desaparecen en las facetas de conducción.

Son defectos que podrían tener una mayor relevancia en otro juego, pero en *GTA* pa-



↑ Hay una enorme variedad de armas en *Vice City*.

↑ El área industrial de Liberty City.



↑ En ambos juegos hay tiempo para todo.



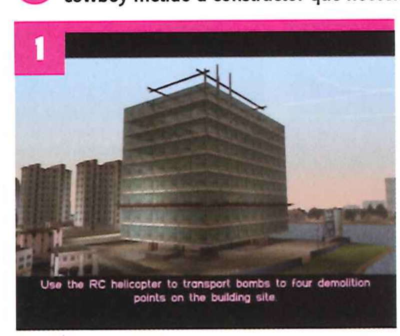
↑ No pueden faltar las carreras.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¡REGRESAN LOS 80! En unos juegos tan detalladamente ambientados como los *GTA*, la música juega un papel muy importante. En *GTA III*, el jugador dispone de varias emisoras de radio entre las que elegir mientras se encuentra al volante. Predomina el estilo hip hop americano y existe una divertidísima Chat Radio en la que el DJ estadounidense Lazlow protagoniza *sketchs* cómicos. Para *Vice City*, Rockstar ha confeccionado una aplastante banda sonora con decenas de éxitos de los 80 que a unos les recordará lo mejor y a otros lo peor de aquella década. Por supuesto, el jugador también puede realizar su aportación confeccionado una banda sonora a su medida en el disco duro de Xbox y seleccionándola una vez en el juego.

CHICO PARA TODO ¿Qué hay que hacer para progresar en el mundo del crimen?

Por de pronto, hay que estar preparado para conocer a todo tipo de personajes y poder llevar a cabo sus encargos. Por ejemplo, un cowboy metido a constructor que necesita deshacerse de un bloque para poder edificar a sus anchas.



Ese edificio es todo lo que se interpone entre Tommy y un montón de dinero. Hay que echarlo abajo.



Tommy está en la camioneta. Desde allí controla el pequeño helicóptero que ha de depositar una serie de bombas en puntos clave de la estructura.



Vigilantes y obreros del edificio intentarán impedirlo. Las aspas del helicóptero pueden encargarse de ellos.



El control del helicóptero no es sencillo. Y el tiempo del que se dispone es limitado. Necesitarás varios intentos.



Hay que depositar cada bomba sobre los barriles señalados por la marca rosa. Con la primera comienza la cuenta atrás.



El trabajo ya está hecho. Espera, observa la explosión, y completa el espectáculo.



Sí, sí. También hay misiones como bombero.

san casi inadvertidos ante todos sus aciertos. Rockstar ha abierto un camino cuyas claves parece conocer mejor que nadie. Intentos recientes en la misma línea como *The Getaway*, *State of Emergency* o *True Crime* no se acercan a la altura de *GTA* porque su experiencia de juego está lejos de ser tan fluida o abierta como la de *GTA*, aunque ofrezcan mejores gráficos o permitan al jugador interactuar de una forma más variada. *GTA III* y *GTA Vice City* son dos clásicos recientes que deben figurar en la estantería de cualquier aficionado. Son juegos largos, complejos, ingeniosos, cautivadores y muy divertidos. Un hito en cuanto a diseño y jugabilidad y una indicación clara del camino que muchos desarrolladores van a seguir.



POTENCIAL
En Xbox, *GTA* ve desparecer los problemas con los tiempos de carga y la velocidad de imágenes.

ESTILO
El diseño de personaje y vehículos, las voces y la música son de un nivel excelente.

ADICCIÓN
Dos juegos repletos de ingenio que no dejan de sorprendernos.

LONGEVIDAD
Por si sólo, cada uno de los títulos ofrece una envidiable profundidad y variedad de juego que aseguran muchas más horas de entretenimiento.



LO MEJOR
- CIUDADES
- DISEÑO Y PLANTEAMIENTO DE JUEGO
- MÚSICA E INTERPRETACIONES
- JUGABILIDAD MUY VARIADA

LO PEOR
- NO PODER ROTAR LA CÁMARA
- PUNTERÍA AUTOMÁTICA

RESUMEN
Un *pack* de compra obligada para conocer los títulos que han puesto patas arriba la escena del videojuego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Utiliza el stick derecho para realizar movimientos especiales y dejar tirado a tu oponente.



↑ Los Spurs se encuentran en su mejor momento.



↑ Realiza todos los tiempos y lanzar un tiro directo.

La segunda mejor opción para la temporada 03-04

NBA INSIDE DRIVE 2004



↑ Practica para parar jugadas de estrategia como esta.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HAZ QUE FALLE... Si pulsas repetidamente el botón X durante los tiros libres de un contrario (siempre que esté manejado por un humano y no la CPU) harás que su mando vibre y falle en sus oportunidades de encestar.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4; 1-4 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.XBOX.COM/ENGB/NBAINSIDEDRIVE2004**
PEGI: **+3**

Después de tanto lío montado, *NBA Inside Drive 2004*, el último título de basket en llegar a las vitrinas de las tiendas de videojuegos de todo el mundo, no ha conseguido rubricar una evolución que se antojaba vital para su asalto al trono del género. En primer lugar, porque EA ha desarrollado una verdadera maravilla; y, en segundo, porque los cambios del último simulador de basket de Microsoft con respecto a su predecesor en el tiempo se pueden contar con los dedos de una mano.

En su versión 2004, *NBA Inside Drive* mantiene los modos de juego que ya se pudieron ver en la edición del año pasado, pero con pequeñas variaciones que los seguidores de la serie seguro que agradecerán. Eso sí, en cuanto a modos propiamente dichos, no se puede decir que Inside Drive sea la referencia de esta generación.

Para empezar, Volition ha decidido conservar el modo Entrenamiento, en el que puedes practicar los lanzamientos de los integrantes de tu equipo, así como efectuar diversos movimientos de finta con el objetivo de perfeccionarlos y ponerlos en práctica durante los partidos. La otra actividad en la que puedes gastar tu tiempo es la práctica de tiros libres, una actividad que Shaq & Co deberían tener más en cuenta.

En cuanto al modo Franquicia, sus opciones van desde la posibilidad de configurar totalmente las plantillas sin ninguna restricción, proponer cambios al resto de equipos, hasta liberar a los deportistas que estén con contrato en vigor, eliminar los estados de cansancio y lesionado, etc. Un sinfín de posibilidades que los amantes de las estadísticas y del control absoluto (sí, sí, esa raza cada vez más de moda) seguro que le sacarán el máximo partido durante las 25 temporadas como límite a lo largo de las cuales se alargará este modo.

Por lo que respecta al apartado técnico, *NBA Inside Drive 2004* ha mejorado con respecto a lo visto en su predecesor, aunque seguro que echarás de manos algo más de ese "no se qué" que te ofrecen Sega (NBA 2K4) o EA (NBA Live 2004), como los detalles faciales de gran nivel. El sonido y la banda sonora rozan el sobresaliente, ya que si en algo destaca este título es en la capacidad de inmersión que proporcionan los comentaristas y los FX.

En definitiva, *NBA Inside Drive 2004* se sitúa como la segunda mejor opción de cara a renovar tus juegos de basket, pero lejos todavía del nivel alcanzado en la edición 2004 de su más acérrimo competidor en este mercado, EA. Por lo demás, un título muy jugable y que, con más inteligencia a la hora de desarrollar modos de juego, hubiera conseguido una calidad mucho más elevada. Aún así, disfrutarás de la mejor liga del mundo.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los movimientos y el transcurso de los partidos es muy fluido y rápido.

ESTILO
Una recreación casi perfecta del universo NBA: comentarios, jugadores, etc.

ADICCIÓN
Sin llegar a las cotas alcanzadas por NBA Live, la verdad es que sí que es adictivo.

LONGEVIDAD
Contar con Xbox Live le proporciona una vida muy elevada.

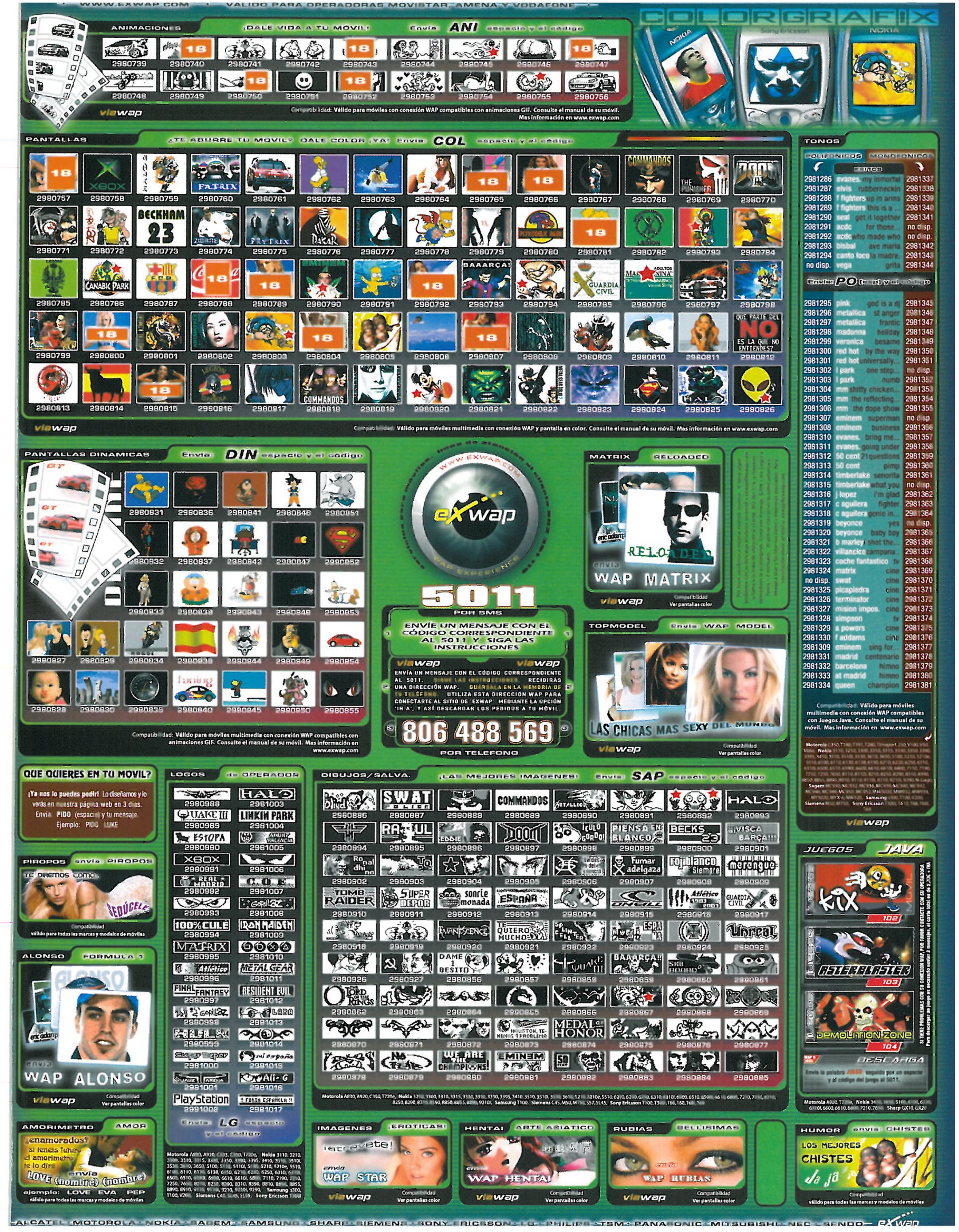
LO MEJOR
+ UNOS MOVIMIENTOS FLUIDOS Y SIN FALLOS
+ EN GENERAL, SU NIVEL TÉCNICO
+ XBOX LIVE

LO PEOR
- FALTA DE MODOS DE JUEGO VARIADOS
- EXCESIVAS NORMAS DE PARTIDO Y REGLAMENTOSVOS

RESUMEN
Un digno sucesor de la versión 2003, aunque todavía por debajo del título de EA. Los amantes del basket están de enhorabuena.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





WWW.EXWAP.COM - VALIDO PARA OPERADORAS MOVISTAR, AMENA Y VODAFONE
COLORGRAFIX
ANIMACIONES
¡DALE VIDA A TU MOVIL! Envía ANI espacio y el código
Compatibilidad: Válido para móviles con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil.
Mas información en www.exwap.com
PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía COL espacio y el código
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
TONOS
POLIFONICOS
MONOFONICOS
EXITOS
Envía PO (espacio) y el código
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
PANTALLAS DINAMICAS
Envía DIN espacio y el código
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
exwap
WAP EXPERIENCE
5011
POR SMS
ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES
viawap
ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE EXWAP MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A', Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.
806 488 569
POR TELEFONO
MATRIX RELOADED
envía WAP MATRIX
Compatibilidad Ver pantallas color
TOPMODEL
Envía WAP MODEL
LAS CHICAS MAS SEXY DEL MUNDO
Compatibilidad Ver pantallas color
QUE QUIERES EN TU MOVIL?
¡Ya nos lo puedes pedir! Lo diseñamos y lo verás en nuestra página web en 3 días.
Envía PIDO (espacio) y tu mensaje.
Ejemplo: PIDO LUKE
PIROPOS
envía PIROPOS
SEDÚCELA
Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles
ALONSO
FORMULA 1
envía WAP ALONSO
Compatibilidad Ver pantallas color
LOGOS
de OPERADOR
Envía LG espacio y el código
DIBUJOS/SALVA.
¡LAS MEJORES IMAGENES! Envía SAP espacio y el código
JUEGOS JAVA
KIX 102
ASTEROBLASTER 103
DEMOLITION ZONE 104
DESCARGA
AMORIMETRO
AMOR
¿enamorados? ¿si tenéis futuro? el amorímetro te lo dirá
envía LOVE (nombre) (nombre)
ejemplo: LOVE EVA PEP
válido para todas las marcas y modelos de móviles
IMAGENES
EROTICAS
¡atrévete!
envía WAP STAR
Compatibilidad Ver pantallas color
HENTAI
ARTE ASIATICO
envía WAP HENTAI
Compatibilidad Ver pantallas color
RUBIAS
BELLISIMAS
envía WAP RUBIAS
Compatibilidad Ver pantallas color
HUMOR
envía CHISTES
LOS MEJORES CHISTES
Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles
ALCATEL MOTOROLA NOKIA SAGEM SAMSUNG SHARP SIEMENS SONY ERICSSON LG PHILIPS TSM PANASONIC MITSUBISHI NEC BENDO
exwap

↑ En diversos momentos del juego, Max actúa en las compañías más inesperadas. Aquí, junto a los matones del mafioso Vinnie.

Regresa el policía más deprimido de Nueva York

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **REMEDY**
EDITOR: **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.MAXPAYNE2.COM**
PEGI: **+18**



El pobre Max protagoniza un nuevo descenso a los infiernos para regocijo del jugador.

Payne es un tipo sin suerte. De veras. Si su primera aventura estaba salpicada de hechos dramáticos y un tono marcadamente pesimista, en *The Fall of Max Payne*, las cosas no van sino a peor desde el primer momento. Afortunadamente, sólo en lo que concierne a la peripecia vital del protagonista. El desarrollador finlandés Remedy ha puesto a punto una secuela del título publicado hace un par de temporadas en un plazo de tiempo relativamente corto, sin retrasos y evitando crear falsas expectativas para un título que se prestaba a ello sin problemas. *Max Payne 2* exhibe un nivel tecnológico de primera para contar una historia algo confusa pero intensa. Remedy ha mantenido los aciertos de su predecesor, ha pulido el diseño de la acción y puesto el énfasis en aspectos tan corrientes y básicos como el diseño de niveles. El resultado es un juego que supera sin problemas a su predecesor, una conversión a Xbox más fiel al original en PC de lo que fue aquel y uno de los juegos del año.

La historia vuelve a ser de las trágicas y está repleta de referencias al primer *Max Payne*. El protagonista comienza la aventura en un estado físico y mental pésimo. Sigue un *flashback* -que se lleva la mayor parte del juego- en el que se cuenta qué ha sucedido entre el dramático final de la entrega anterior y el que se avecina. Entre medias regresa Mona, personaje aparentemente fallecido entonces y que se convierte en peligroso objeto de deseo de Max. Este investiga y participa en una guerra entre mafiosos ya conocidos como Vinnie, Vladimir y una nueva facción. Y, por supuesto, protagoniza multitud de tiroteos a cara de perro, además de pasearse por algunos niveles exclusivamente narrativos »



↑ Otra de las poco recomendables compañías del protagonista.



↑ La versión es fiel a la original para PC.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HOMBRE A PIE
La primera vez que se juega a *Max Payne* sólo está disponible el modo historia en su grado de dificultad más sencillo. Al superarlo, se desbloquea el siguiente grado de dificultad y aparecen otros modos de juego. Entre ellos hay que destacar la novedad Dead Man Walking. A falta de un multijugador en condiciones, este hace las veces de deathmatch para un solo jugador. Max aparece en uno de los escenarios del juego -cinco disponibles- y el reto está en aguantar vivo el mayor rato posible mientras no dejan de aparecer enemigos. Toda la intensidad de *Max Payne 2* condensada en los pocos minutos que el jugador pueda aguantar.

GUARDAR PARTIDAS.
Una las publicitadas ventajas del disco duro de Xbox es la posibilidad de salvar el progreso de la partida en cualquier momento. También es una de las menos utilizadas merced a la abundancia de desarrollos multiplataforma que no contemplan esa opción. Por fortuna, *Max Payne 2* viene del mundo del PC y esa opción se ha mantenido. Lo que significa que el jugador no está obligado a repetir una y otra vez el mismo recorrido hasta llegar al siguiente punto de guardado. Debería ser la norma en lugar de la excepción.

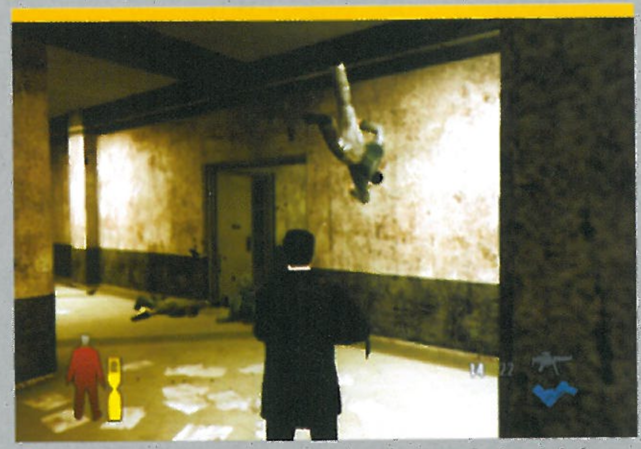
LLEGAR A TIEMPO
Con *Max Payne 2*, Remedy ha dado una demostración de solvencia poco habitual en el sector. El juego fue presentado al público -en su versión PC- durante el pasado E3. Se dijo que estaría listo para finales de año y... sorpresa, así fue. Y también llegaron a tiempo las versiones para las distintas consolas. Sin retrasos y sin tener que pasar por las clásicas largas esperas entre anuncio de desarrollo y lanzamiento del producto. Un diez para Remedy.

CRIMEN Y CASTIGO >> Tiempo bala 2.0

El principal gimmick de Max Payne era el uso del tiempo bala o *bullet time*. El gran público ya estaba familiarizado con el concepto gracias al monumental éxito de la película *Matrix* y Remedy fue el primer desarrollador en implementarlo en un videojuego. La versión 2.0 trae algunas novedades.



Cuando el reloj de arena indicador del tiempo bala se vuelve amarillo, el daño que ocasiona Max Payne es mayor.



La imagen adquiere un tono sepia al entrar en modo tiempo bala.



Con el gatillo izquierdo, el tiempo bala es más similar al del juego original. Max salta y esquiva a cámara lenta mientras el jugador apunta y dispara.

y de exploración destinados a transmitir inquietud y desasosiego al jugador.

Max Payne 2 es, en cuanto a su estructura, un calco de su predecesor. Carece del efecto sorpresa de aquel pero no ha perdido nada de su frescura y sus elementos están tan bien ejecutados que es fácil no percatarse de ello. La mayor parte de la historia vuelve a contarse en flashback y está dividida en tres actos con sus siete u ocho capítulos cada uno. También se realiza la narración por medio de ilustraciones gráficas y el particular descenso a los infiernos del protagonista vuelve a pasar por secuencias oníricas de tinte en- >>



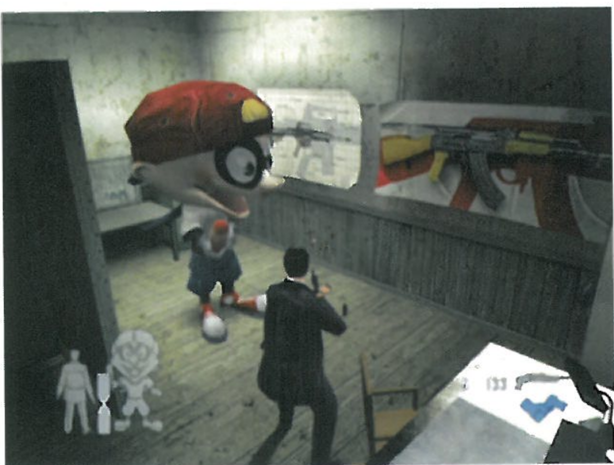
Max Payne 2 mejora prácticamente todos los aspectos del original.



La comisaría es un buen ejemplo de los escenarios.



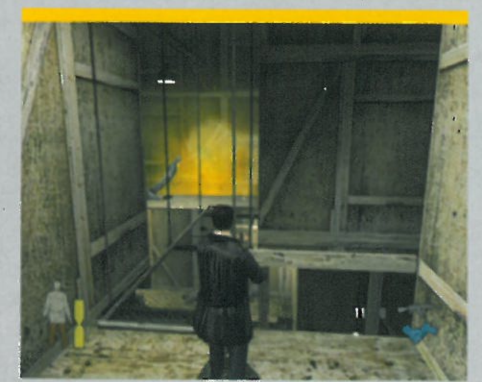
Los tiroteos intensos constituyen la marca de la casa.



Vinnie tiene una bomba adosada a la máscara de un dibujo.

HAVOK 2.0 El motor físico de *Half-Life 2*.

La segunda aventura de Max Payne es un título a la vanguardia tecnológica en el que destaca el empleo del motor de física Havok 2.0. Motor que Valve desarrolló para el esperado *Half-Life 2* y que, por visicitudes del destino, ha terminado por debutar ante el público en el juego de Remedy Entertainment.



Havok 2.0 hace más por aportar realismo que la más trabajada de las texturas. Aquí, la explosión se encarga de lanzar por los aires al enemigo.



Están muertos, pero los disparos hacen moverse los cadáveres. Parece irreal, pero os aseguramos que realmente pasa.



Espectacular caída desde un andamio. La cámara se centra en el enemigo abatido para mostrar con todo detalle como afecta la física a los cuerpos.



El juego cuenta con muy buenos escenarios.



Este es el tono que adquiere la imagen durante el tiempo bala.



El parque temático de Adress Unknow. Otro escenario brillante.



Los detalladísimos modelos de la pareja protagonista.

La historia vuelve a ser de las trágicas y está repleta de referencias al primer Max Payne

fermizo, huidas desesperadas de edificios en llamas y enfrentamientos finales en la lujosa morada del enemigo. La historia se desarrolla de forma similar, aunque Remedy ha añadido al planteamiento de juego novedades agradecidas como el poder controlar a otro personaje además de Max -Mona- y que el primero actúe en compañía de otros personajes no jugables durante breves periodos de tiempo. Pero lo que sitúa al juego en la categoría del sobresaliente es el casi siempre excelente diseño de niveles. El potente motor gráfico se encarga de darles un aspecto notable gracias, sobre todo, al trabajo realizado con las texturas e iluminación. Escenarios estándar como edificios de apartamentos, una comisaría de policía, una construcción, una mansión de lujo o los inevitables almacenes presentan un aspecto claramente distintivo. También resulta llamativa la forma en que los diseñadores consiguen darle la vuelta a muchos de ellos. Escenarios que Max -o Mona- vuelve a visitar en unas circunstancias diferentes evitando por completo el sabor a repetición. En este sentido, hay que destacar el parque de atracciones temático en el que se oculta Mona: original, imaginativo e inquietante. Un diez. El jugador lo recorre tres veces sin que en ningún momento acuse la menor sensación de rutina.

El juego de Remedy también se sostiene sobre un notable apartado visual. En su versión original para PC, puede presumir de ser uno de los títulos punteros en el apartado técnico de entre los últimos lanzamientos. Y aunque la adaptación a Xbox se ha saldado con al-

RECUERDOS Y PESADILLAS >> Tratamiento visual de las secuencias oníricas.

LAS PESADILLAS son una constante en la mente de Max y el jugador participa de ellas. Remedy ha profundizado en el tratamiento visual que les otorgaba en la primera entrega y el resultado es notable.



En las secuencias oníricas, la imagen se deforma -en algunos momentos- y emborrona -siempre- al mover la cámara. La perspectiva también cambia.



Ya no se encuentran los recorridos tipo plataforma del primer juego. El juego apuesta por la ambientación y los momentos enfermizos.



Las apariencias engañan. No se trata de un espejo -el reflejo de las imágenes ha sido eliminado en el proceso de conversión- sino de una luna transparente.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ATMÓSFERA

Uno de los motivos por los que *Max Payne 2* es un título absorbente reside en la atención puesta en la recreación del mundo de juego. No sólo en su representación gráfica, sino en los pequeños detalles que, en ocasiones, son los que confieren grandeza a un título. Multitud de personajes secundarios con su pequeña historia que contar, reacciones inesperadas de personajes no jugables. Como esos policías que protestan cuando Payne interrumpe su línea de visión con el televisor o esa ingeniosa variedad de teleseries cuyo desarrollo Max tiene ocasión de contemplar en varios momentos y que, además, están relacionadas de una manera u otra con el juego. A destacar las aventuras del Capitán Baseball y la parodia de Max Payne, Dick Justice.

>> gunas concesiones inevitables en este tipo de desarrollos multiplataforma, el resultado sigue manteniéndose a un nivel alto. Ha sido necesario dividir algunos niveles por su excesivo tamaño y puede apreciarse una reducción en el detalle de modelos y texturas, así como en la variedad y cantidad de efectos visuales. El resultado es una velocidad de imágenes que se mantiene inalterable en todo momento, sin asomo de ralentizaciones. Los modelos de personajes, especialmente los de Max y Mona, son más que destacables y las texturas están por encima de lo que se puede encontrar en la mayoría de los títulos. Vamos, que *Max Payne 2* en Xbox también puede presumir de gráficos. Quizás donde más evidente resulta la diferencia con el original es en las secuencias oníricas. A pesar de ofrecer un aspecto fiel al original y a su propósito, efectos tan atractivos como la deformación de las superficies del escenario aparecen sólo de forma testimonial.

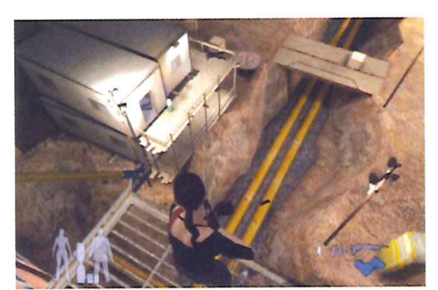
El rasgo más característico de Max Payne como juego, el uso del tiempo bala, también ha evolucionado en esta nueva entrega. Ahora ya no se trata sólo de ralentizar la acción, sino que el propio Payne se acerca progresivamente a su velocidad normal mientras acumula los cadáveres a su espalda y sus enemigos continúan a cámara lenta. Es otra dinámica acompañada de un tratamiento visual también novedoso y original -ver recuadro-. Al igual que ya sucedía con en el primer juego, Remedy vuelve a acertar como ningún otro estudio al implementar esta característica.

Max Payne 2 es una secuela que iguala y supera al primer título en todos sus aspectos. Un título de acción en tercera persona de los mejores en su género. Con estilo propio, técnicamente lujoso, provisto de un diseño de acción intenso y un mejor diseño de niveles. Una serie que va a más.

Técnicamente lujoso, provisto de un diseño de acción intenso y un mejor diseño de niveles



Repite la narración por medio de ilustraciones.



En dos ocasiones, controla a Mona.



Uno de los bandos enemigos se camufla como empleados de limpieza.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
La versión de Xbox es sorprendentemente fiel al original de PC. Espectáculo sin asomo de ralentizaciones. Un gran trabajo.

ESTILO
La aventura se desarrolla en un ambiente tan realista como enfermizo. Normal que no deje de tomar analgésicos.

ADICCIÓN
Payne vuelve a ser un juego tan corto como vibrante. A pesar de las confusas explicaciones argumentales.

LONGEVIDAD
Desarrollo corto. Pero es un juego que merece una segunda revisión.

LO MEJOR
- + GRÁFICOS
- + FISICA
- + TIEMPO BALA
- + MUY DETALLISTA
- + PERSONAJES INTERESANTES

LO PEOR
- - NARRACCION ALGO CONFUSA
- - NO ESTÁ DOBLADO

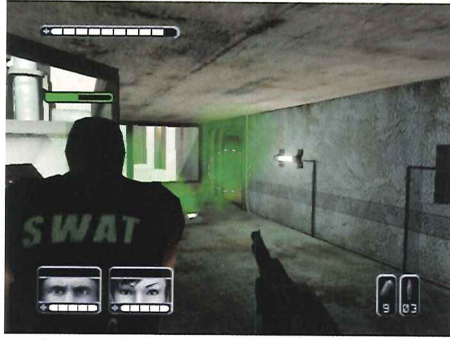
RESUMEN
Max vuelve a lo grande. Un sólido thriller y mejor juego de acción en tercera persona, cita obligada para los amantes del género.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9,0//10



La violencia no es la única opción. En *SWAT* puedes conminar a los criminales a rendirse. Y funciona.



El equipo SWAT comprende sólo tres miembros.



A los terroristas heridos hay que arrestarlos.

La serie de acción táctica llega sin juego on line.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ARGONAUT GAMES**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.SWAT.SIERRA.COM**
PEGI: **+16**

SWAT: *Global Strike Team* retoma el testigo de la serie *SWAT* de Sierra, esa que comenzó moviéndose por los caminos de la estrategia y que, en su tercer intento, dio el salto a la acción táctica en primera persona. Con un excelente resultado que, a pesar de todo, no le permitió apartarse de la sombra de *Rainbow Six*.

Tampoco parece que vaya a hacerlo ahora. *SWAT: GST* no sólo llega con un ligero retraso sobre el rey del género, sino que lo hace con una más que notable carencia: el juego *on line*. La posibilidad de descargar nuevo material no será suficiente atractivo para quienes hayan probado la excitación de las partidas *on line* de aquel o *Counter-Strike*, por ejemplo. Y es una verdadera lástima porque a este *Global Strike Team* no le faltan méritos propios.

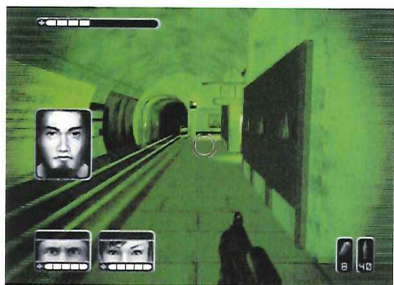
Los SWAT son ahora una unidad especial que actúa en cualquier lugar del mundo en el que se dejen ver los miembros del Clan de los Dragones o el Clan Omega, dos peligrosas bandas internacionales. Con esa excusa, el jugador se pone en la piel de Kincaid, el líder del grupo. Ocasionalmente controlará a Tran para que haga buen uso de su fusil francotirador, especialidad del personaje. Jackson, por su parte, es el encargado de desactivar bombas y *hackear* computadoras.

SWAT intenta mostrar una personalidad propia dentro del género y lo cierto es que lo consigue. La jugabilidad aboga por el uso no letal de la fuerza incluyendo una nueva posibilidad en el género: la de obligar al enemigo a rendirse sin disparar un solo tiro. Con el punto de mira sobre él, aparece un indicador que señala lo cerca que esta o no de rendirse. Del jugador depende de que ese indicador llegue al máximo, repitiendo la orden o realizando un disparo de advertencia. El juego recompensa al jugador que menos uso haga de la violencia con puntos y medallas, con lo que la opción presenta un incentivo a tener en cuenta por el jugador. El número de armas disponible también es menor que en otros títulos del género, e incluso cuenta con una pistola no letal como una de las armas por defecto. El jugador puede emplear los puntos que obtiene al finalizar las misiones para mejorarlas.

La campaña principal ofrece una entretenida serie de 21 misiones con un aire ligeramente más arcade que *Rainbow Six*, lo que ayuda a pasarlas con prontitud. En el nivel de dificultad normal, los enemigos no suponen un reto excesivo y el control del resto del equipo está resuelto de forma muy similar a como ya hizo Ubi Soft. Igualmente, *SWAT* admite la interacción por voz mediante el uso del *Communicator*, con la novedad de impartir algunas útiles órdenes en las que no pensó el estudio francés.



URBAN TERROR
Los aficionados a la serie *SWAT* tienen su próxima cita con la franquicia en PC. *Urban Terror* será la continuación del recordado *SWAT 3: Close Quarters Battle*.



El único modo de visión especial es la nocturna.



POTENCIAL
Gráficos correctos en los que sólo destaca la iluminación del juego.

ESTILO
Presenta una historia tópica con la agilidad suficiente como para no resultar pesada.

ADICCIÓN
A pesar de las limitaciones técnicas, el juego se esfuerza por propiciar la inmersión del jugador.

LONGEVIDAD
No hay modo *on line*, aunque no escasean las opciones de juego cooperativos: hasta 4 a pantalla partida.

LO MEJOR
+ ESTILO PROPIO
+ BUEN RITMO
+ INTERFAZ DE ORDENES
+ DOBLADO AL CASTELLANO

LO PEOR
- AUSENCIA DE JUEGO *ON LINE*
- TIEMPOS DE CARGA

RESUMEN
Sus mayores problemas son la ausencia de juego *on line* y el reciente lanzamiento de *Rainbow Six 3*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



ZombieBot es un robot enorme y peligroso pero también tiene su punto débil; será tu trabajo el descubrirlo.

Un valor a descubrir

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SWINGIN' APE**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.METALARMS.COM**
PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Intenta sobrevivir mientras pasas las más de 40 misiones de acción que contiene el juego controlando a Glitch.

METAL ARMS nos pone en la piel de Glitch, un pequeño robot metido en medio de una guerra más dura de lo que él imaginaba, pero que gracias a nosotros intentará salir de todo este embrollo de una pieza. *Metal Arms* es un arcade de acción directa y desenfrenada, en el que pasaremos el 95% del tiempo disparando y el otro 5% averiguando quién es el siguiente a quien tenemos que disparar. Lo primero que notaremos al comenzar a jugar es la buena optimización de los controles, que responden perfectamente a nuestras órdenes y presentan una combinación de botones y selección de armas intuitiva y fácil de recordar en pleno combate. Cambiando la perspectiva de primera a tercera persona, se asemejan bastante a *Halo* y a otros arcades en primera persona, pero dado el carácter a veces «plataformero» que se respira durante el juego, no podemos estar más de acuerdo con la perspectiva utilizada en *Metal Arms*. El comienzo es clásico en cuanto al armamento disponible ya que un pequeño y poco poderoso rifle láser dará paso a potentes ametralladoras, recortadas, lanzadiscos, lanzamisiles y, como muestra del humor y del «buen rollito» que reina en este juego, incluso podremos utilizar un tirachinas para lanzar más lejos nuestros explosivos. Lo mejor de todo es que no se trata de un arsenal cerrado y limitado, sino que podemos mejorar el armamento aumentando su potencia al comprar nuevas piezas o recibiéndolas como recompensa por nuestras acciones.

A pesar de lo que pueda parecer inicialmente, los escenarios son bastante variados y combinan entornos más industriales con exteriores típicos de un mundo en guerra, repletos de humo, cascotes y otros objetos ardiendo en los alrededores. Estas variaciones o novedades en el desarrollo conllevarán el manejo de varios tipos de vehículos como jeeps o pequeñas naves voladoras, defender ciertas zonas usando armas fijas de posición o utilizar un *jet-pack* »



Usa los jet pack para demoler estructuras.



Mozer destroza a sus enemigos.



Posee a los robots y acaba con ellos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

BUSCANDO A CHIP
Aumentando la «rejugabilidad» de *Metal Arms* tendremos que tratar de descubrir los chips secretos en cada nivel para conseguir desbloquear nuevos escenarios multijugador.

ARMAMENTO
El lanzador de discos de Glitch no sólo puede acabar con robots, sino que podremos comprar cables que sujetan partes móviles del escenario y encontrar numerosas zonas en las que derribar puentes y otros objetos sobre nuestros enemigos.

COSA DE ROBOTS
Mozer es un enorme robot de más de 20 metros de altura con el que podremos destrozar a nuestros enemigos usando su porra metálica o machacarlos con su ametralladora infinita, habilidades que compensan su lentitud de movimientos.

POR TIERRA MAR Y AIRE»

Deja descansar tus engranajes y monta en uno de los vehículos de *Metal Arms*.

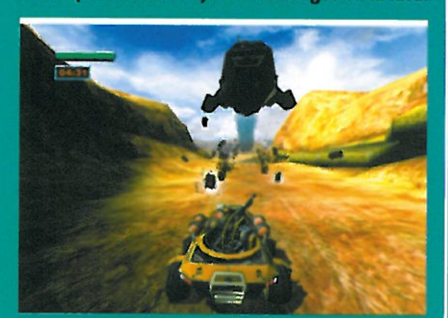
Casi hemos perdido la cuenta de la cantidad de vehículos distintos que podemos controlar en *Metal Arms* dentro del modo campaña, pero los más utilizados serán el tanque, el hovercraft y el buggy. Desgraciadamente los enemigos también los utilizarán contra ti.



Equipado con un cañón y ametralladoras, servirá para ir aplastando cualquier obstáculo.



El hovercraft es un poco difícil de controlar, con él podremos arrojar los enemigos en la lava.



No podremos frenar usando el buggy, nuestra misión es disparar antes que ellos lo hagan primero.



Incluso estos titanes podrán ser controlados en el juego.



La dosis de acción es constante en cualquier nivel.



El humor se refleja en medio del combate.

» con el que desplazarnos por el escenario. Estos cambios incluyen al personaje principal, alternando entre otros protagonistas como Mozer, un gigantesco robot con el que aplastar y destrozar a nuestros enemigos en algunos niveles. Se agradece el hecho de que las zonas en que controlamos a otro personaje sean distintas debido a que también son diferentes las características de los nuevos robots y no se limitan a cambiar un personaje por otro.

Ya que tenemos armas y enemigos contra quien utilizarlas, resultará útil saber que el nivel de dificultad será bastante exigente, incluso en el nivel normal de dificultad, que se encuentra en un nivel medio/alto. Una de las cosas que influyen en esto es la distancia existente entre algunos puntos de control, por lo que en varias veces tocará atravesar zonas realmente difíciles sin posibilidad de grabar la partida hasta finalizar todo el nivel, lo que aumenta la tensión y en ocasiones la frustración cuando nos machaca el último «mono» de la fase. La inteligencia de los enemigos hará que vendan cara su derrota, atacando en oleadas y disparando granadas o misiles a la menor oportunidad, lo que nos asegura una gran intensidad, agresividad y por ende diversión a raudales constantemente.

Mención especial a los enfrentamientos con los jefes de final de fase ya que son como deben ser: enormes, peligrosos y con diferentes patrones de ataque según les vayamos inflingiendo castigo. Así que vamos a disfrutar al máximo cada enfrentamiento, a pesar de tener que estudiar detenidamente cómo derrotarlos.

Gracias al diseño e intensidad de la acción, lo que debemos sacar en claro es que *Metal Arms* es un juego muy divertido, un arcade desafiante y un buen título de acción. Si además de diversión y tiroteos tenemos un nivel técnico que nos acompañe sin desentonar, no podemos sino quedarnos realmente satisfechos. Lo más destacable es la cantidad de acción que soporta el motor gráfico simultáneamente, docenas de robots, humo, explosiones, restos saltando por los aires... Todos los detalles muestran bien a las claras la solidez del conjunto, destacando los numerosos efectos de partículas y los efectos de luz que acompañan a los disparos, los cuales resaltan sobre unas texturas bastante correctas (en los robots han sido muy cuidadas) que sin embargo a estas alturas no conseguirán asombrar a nadie. Lo que no hubiera sido para nada lógico en un juego con tanta acción es un sonido al que le faltara contundencia, pero en cuanto conectéis los altavoces os daréis cuenta de que no ha sido así ya que disfrutaréis de unos efectos de sonido atronadores y variados que reflejan la contundencia de las diferentes armas que vamos disparando, junto a unas explosiones muy bien reflejadas.



XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Destacan los efectos de partículas y la optimización de los controles.

ESTILO
Acción, buena música y montones de armas. Es un juego que nos llamará mucho la atención.

ADICCIÓN
Diversión y descargas de adrenalina.

LONGEVIDAD
Más de cuarenta misiones sin contar el modo multijugador.

LO MEJOR
- MUCHOS VEHÍCULOS
- NIVELES DE ACCIÓN
- EFECTOS DE DISPARO LOCALIZADOS

LO PEOR
- AUSENCIA DE DOBLAJE Y TRADUCCIÓN
- SIN XBOX LIVE

RESUMEN
Un claro ejemplo de cómo debe ser un juego de acción: trepidante, variado, largo y repleto de jefes finales.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10



En el juego abundan las escenas narrativas.

Harry Potter, Hermione Granger y Ron Weasley.



Harry ejecuta los hechizos con su varita.

EA recupera la primera historia del personaje

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ARGONAUT GAMES**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.HARRYPOTTER.EA.COM**
PEGI: **+3**

LA SAGA de Harry Potter cada vez es más complicada. Por lo menos, a la hora de establecer la cronología de los juegos. Este nuevo y flamante *Harry Potter y la Piedra Filosofal* es la adaptación de la primera de las novelas escritas por J.K. Rowling sobre el personaje. También es una nueva versión del juego lanzado hace un par de temporadas por EA con motivo del estreno de la primera de las películas. La plataforma entonces elegida fue PSOne y es ahora cuando el juego ha llegado a los sistemas de última generación.

El cambio de sistema le ha servido a EA para dotarlo de un nuevo aspecto gráfico acorde a las circunstancias y añadir algunas áreas de juego. La historia es conocida. *Harry Potter y la Piedra Filosofal* recrea el primer curso del personaje en la Escuela de Magia de Hogwarts. La fórmula es prácticamente idéntica a la de la mayoría de los juegos basados en el personaje. Perspectiva en tercera persona para un juego con mucho de exploración, algo menos de acción y un poco de plataformas, sigilo y abundantes mini juegos, entre los que destacan las pruebas de quidditch. La acción se estructura en días, a cuyo comienzo Harry recibe una serie de objetivos generalmente relacionados con el contenido de las clases y el desarrollo de habilidades -principalmente, para aprender nuevos hechizos-. Conforme el juego avanza, los objetivos se van centrando en el argumento de la novela. En cualquier caso, éste es un juego que sigue más al pie de la letra el material original de lo que lo hizo *Harry Potter y la Cámara Secreta*, publicado hace poco más de un año para Xbox y con el que, inevitablemente, presenta muchas similitudes.

El juego también cuenta con un mejor acabado gráfico que aquel y Harry vuelve a tener la escuela a su disposición para explorarla en cualquier momento. El esquema de control es casi idéntico y funciona adecuadamente con la excepción de una cámara que tiende a atascarse, especialmente al aproximarse a las paredes, y un control para el sigilo -haciendo clic con la palanca izquierda y empujándola hacia delante- igualmente torpe. Los jugadores menos pacientes agradecerán la función de salto automático que hace mucho más llevaderas las fases de plataformas. El paralelismo entre los modelos de los personajes y los actores de las películas está algo más conseguido que en *La Cámara Secreta* y el doblaje al castellano es excelente. Al final, este *Harry Potter y la Piedra Filosofal* termina siendo una experiencia más entretenida que el título anterior. Recrea con más acierto la atmósfera y la historia de la que parte y ofrece un acabado algo más pulido. Lógicamente, el juego se ve afectado por la previsibilidad que implica contar una historia que ya ha sido narrada en casi todos los formatos posibles y presenta una jugabilidad de corte sencillo dirigida hacia un público infantil. Pero no por eso deja de entretener, en la medida de sus posibilidades.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL PRISIONERO DE AZKABAN
Para disfrutar de otra aventura, habrá que esperar hasta el estreno del próximo filme y correspondiente juego. *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* se estrenará el próximo verano.



La batalla final.



POTENCIAL
Sigue siendo un título multiplataforma dirigido a un público poco exigente en el aspecto gráfico.

ESTILO
EA le ha cogido el truco a Harry Potter y los seguidores de la novela disfrutarán de los detalles que adornan el juego.

ADICCIÓN
Pasearse libremente por el universo Harry Potter es su principal atractivo.

LONGEVIDAD
Nada de multijugador. La aventura puede pasarse en unas diez horas.



LO MEJOR
+ HOGWARTS COMO ESCENARIO GENERAL DEL JUEGO
+ DOBLAJE
+ VARIEDAD DE ESTILOS

LO PEOR
- POCO PROFUNDO
- CÁMARA
- CONTROL DEL SIGILO

RESUMEN
Un correcto Harry Potter que tampoco intenta otra cosa que no sea satisfacer al público infantil. Sencillo y entretenido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Los combates personales son entretenidos, pero ninguno de los movimientos es realmente complejo.



↑ ¡Pum! Dales una lección a esas naves.



↑ Aquí hace falta un minicañón...

¿Que las máquinas se rebelan? Menos mal que Arnie he vuelto...

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BLACK OPS
DISTRIBUIDOR: ATARI
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1
WEB: WWW.T3GAME.COM
PEGI: +16

UN ADELANTO

Enfréntate a Skynet en el futuro y el presente en el juego del reciente bombazo de taquilla.

LAS LICENCIAS de películas para Xbox han ido de lo fantástico (*Star Wars: LCDLAR* e *Indiana Jones YLTDE*) a lo horrendo (*Die Hard: Vendetta*). Aunque a la franquicia de *Terminator* no le fue mal con *Dawn of Fate*, no era aún el juego flipante que la licencia merecía. Y ya tenemos aquí la versión videojueguil del filme *T3* que llegó a la gran pantalla hace ya algunos meses. Ya dijo Arnie que volvería...

Las primeras impresiones son muy buenas. Empezamos en el futuro, donde, cómo no, el Día del Juicio ya tuvo lugar y los supervivientes humanos siguen luchando contra las máquinas. Los rebeldes han capturado una base de Skynet y han reprogramado un Terminator –o sea, tú– para que les ayude a salir. Desde el principio está claro que no se trata de un complejo *shooter* en primera persona a cara de perro, sino un juego de tiros muy entretenido y accesible incluso para el jugador ocasional.

Los controles son los típicos: miras y te mueves mediante los *sticks* izquierdo y derecho, respectivamente; disparas con el gatillo derecho y con el izquierdo accionas la crucial función de fijado de blancos. El botón A es el botón de acción para todo, mientras que el disparo del arma secundaria, curiosamente, se asigna al botón negro. Los niveles giran más que nada en torno a misiones de desbloqueo/rescate/evacuación, pero en realidad esto se subordina a un torrente de acción frenética. Como el juego se desarrolla en el futuro, los desarrolladores tienen mano libre para inventarse toda suerte de armas estrafalarias (véase recuadro *Maravillas del Mundo Armamentístico*). Puedes hacer un repaso de las armas mediante Y y B, pero, en un error de principiante, no hay función para pasar directamente a un arma concreta. Y es muy frustrante, sobre todo cuando llegas con el lanzamisiles vacío a un corredor estrecho y repleto de enemigos y tienes que ir pasando por cinco armas distintas.

Dado que el juego sigue la historia, nuestro mártir metálico se enfrenta primero a Skynet antes de unir fuerzas con ellos contra los humanos (con lo cual masacras a tus antiguos camaradas), para finalmente volver atrás en el tiempo hasta la actualidad (bueno, 1997) a fin de proteger a John Connor. Otra vez. ¿Es que ese tío no sabe cuidarse solito? Como novedad, esta vez aparece el mismísimo Arnie, quien presta voz, rasgos y movimientos.

En esta parte es todo pura diversión y, aunque las escenas se vuelven un poco repetitivas, con tanto tiro al robot el entretenimiento está asegurado. Es genial lo de ponerse a manejar las torretas desperdigadas por un Los »



↑ Impide tú solito que el ejército robótico erradique a la humanidad.



↑ Vuela los coches patrulla para abrirte camino.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EN PRIMER PLANO
Puedes desbloquear secuencias de vídeo. Con cada nivel completado obtienes clips y fotos variadas de la película, así como una interesante entrevista con nada menos que Schwarzenegger sobre la creación del juego.

¿EN QUÉ AÑO ESTAMOS?
El juego viene con una demo de diez minutos del próximo título de la saga *Terminator* de Atari, llamado *Terminator: Redemption*. Con un enfoque de juego de acción en tercera persona, tiene una pinta estupenda y promete ser un exitazo en el que Arnie puede manejar vehículos de humanos y máquinas. Está previsto para este año.

MARAVILLAS DEL MUNDO ARMAMENTÍSTICO

TEN EL MUNDO de ficción, la tecnología puede avanzar una barbaridad en 30 años. En 1969, después de los alunizajes, todo el mundo creía que en 2004 la gente llevaría monos plateados y viviría en cápsulas en la luna. Del mismo modo, se ve que entre 1997 y 2027 la tecnología armamentística se va a... mmm... disparar. Imagínate robar un banco con una de estas monadas de aquí a 30 años.




El cañón de asalto Tec-Com es devastador.



Cárgate naves espaciales con el virguero lanzamisiles SAM.



El rifle de plasma puesto a 40 vatios.



El láser de arco de Skynet va genial contra otros droides.



Ya en nuestra época, Arnie no debe matar a nadie, así que ojo dónde apuntas con esa escopeta.

Las primeras impresiones son buenas, con secuencias de vídeo que describen la historia hasta ese momento


Las torretas no dejan enemigo en pie.

Ángeles postapocalíptico y causar estragos o, en algunas misiones, eliminar las naves espaciales de Skynet o sus enormes tanques (ya sabes, esos tan grandotes que aplastan todos esos cráneos al principio de *T2*).

De nuevo en el presente, a nuestro humilde T-800 se le prohíbe matar gente, así que se requiere emplear una fuerza no letal y aquí es dónde un par de detalles adicionales distinguen a este juego de otros de la serie. Dale un toquecito a un botón y se activa la visión del Terminator, donde la pantalla se vuelve roja y se procesan en tu cabeza cientos de opciones simultáneas. Evalúa las amenazas y neutralízalas, evitando siempre las víctimas mortales. Si sufres daños, a Arnie se le caerá literalmente el pellejo, con lo cual va mostrando de forma gradual su endoesqueleto metálico. A veces te enzarzarás en un duelo con la seductora TX, ocasiones en las que los desperfectos visibles en tu personaje serán más evidentes que nunca. Si bien estos combates no aportan ni restan nada a la jugabilidad, sí suponen un descanso a tanto tiroteo. Sorprende la IA del enemigo, y aun-



Abate el helicóptero de la policía mientras proteges a John Connor.

INFORMACIÓN ADICIONAL

STRIP-TEASE TOTAL
Cada vez que te enfrentas a la TX es más dura de roer, y aunque preferiríamos ver cómo va perdiendo toda la ropa, ella lleva las cosas al extremo en la pelea final, cuando pierde por completo la piel y te las ves con el endoesqueleto metálico.

VA DE RETRO
Podrás desbloquear varios juegos clásicos de Atari si encuentras las recreativas abandonadas que hay desperdigadas por los niveles, entre ellos *Centipede* y *Missile Attack*.

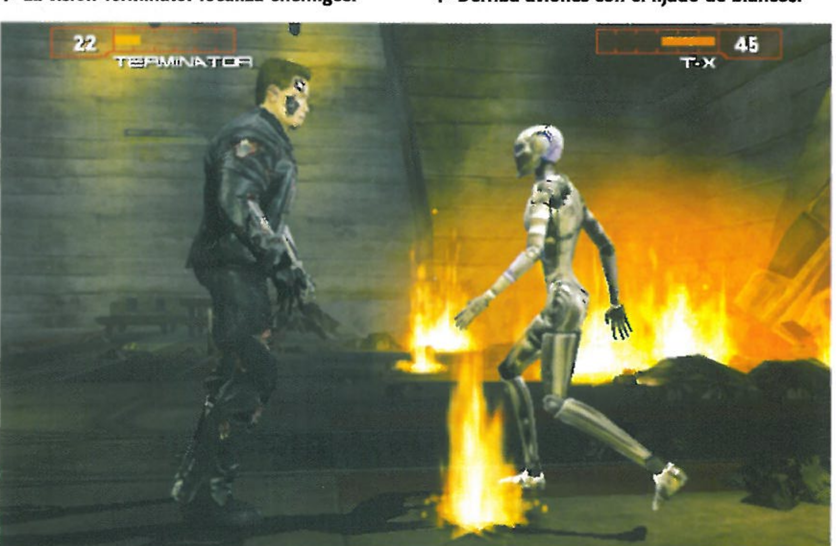


La visión Terminator localiza enemigos.



Derriba aviones con el fijado de blancos.

Maneja las torretas para eliminar los tanques y naves espaciales de Skynet



El combate final es contra una TX como la trajeron al mundo.

que te limitas a simples combos de uno y dos botones, la TX te calará enseguida si usas dos veces seguidas los mismos movimientos en el personaje.

Así pues, ¿qué es lo que no mola tanto? Bueno, aparte de lo repetitivo de algunas misiones, hay ciertos fallos de coherencia. El Terminator puede encajar una ristra de balas y granadas o ser apaleado a más no poder, pero cae desde una altura de seis metros y la diñas. Escoltar a John Connor es asimismo un tanto fastidioso: mientras tú te abres paso a través de hordas de agentes especiales, recibiendo por todas partes, él avanza casi al ralentí. El otro gran fallo es que el juego es muy corto; si eres habilidoso no te durará más de un día. Sin embargo, puedes desbloquear cantidad de excelentes clips de vídeo, fotos y otras delicias, y *T3* resulta un juego divertido que complementa bien a la película. Y Arnie no tardará en volver.


XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Velocidad de cuadros suave, sin ralentizaciones, aunque Arnie puede atravesar algunos decorados y los efectos de fuego dan pena.

ESTILO
La voz de Arnie le añade sustancia al juego, y las lujosas secuencias de vídeo te hacen sentir parte del filme.

ADICCIÓN
La configuración de botones confunde, pero la jugabilidad y la ajustada curva de dificultad ayudan.

LONGEVIDAD
Los *fans* querrán desbloquear todos los vídeos.

LO MEJOR
+ ARMAS ATRACTIVAS
+ LA VOZ EN OFF DE ARNIE

LO PEOR
- DECORADOS
- DEMASIADO
- IR PASANDO LAS ARMAS

RESUMEN
Un *shooter* rudimentario accesible para todos, aunque quizá los puristas del género lo encuentren demasiado fácil.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
6.8//10



OléMóvil
¡NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL!!!
TOP 20
54407 Queco Tengo
54391 Andy y Lucas Son de amores
54210 Mago de oz Fiesta pagana
54388 El canto del loco La madre de Jose
54353 El chombo Papi Chulo
54394 Alejandro Sanz No es lo mismo
59709 Beyonce Crazy in love
54400 Andy y Lucas Tanto la quería
59608 Eminem 8 mile
60570 Evanescence Bring to life
54276 Los Chichos Ni mas ni menos
54395 Fran Perea Los Serrano
53362 Dj Lasha Giulia
59743 Black Eyed Peas Where is the love
65021 yeye Paquito chocolatero
53384 Prezioso Voglio vederti danzare
59706 Sean Paul Get busy
53205 Safri duo Samba adagio
59168 Bob marley No woman no cry
53237 Chasis Universe
TOP 10
21083
16222
20138
29087
09013
09016
06047
27026
06351
30002
DISCO
53240 DJ Tiesto Lethal industry
72107 DJ Sakin Braveheart
53389 Latin lovers Dos gardenias
72191 Techno syndrome Mortal kombat
53221 Barthez Infected
53199 Barthez On the move
53014 Sash Ecuador
53262 DJ Tiesto Suburban train
53257 Milk Inc Never Again
53009 Boomfunk Mc Freestyler
53060 Energy 52 Cafe del mar
61012 Prodigy Breathe
53252 Faithless Insomnia
53238 Luna park Space melodie
61048 Chemical Brothers Hey boy hey girl
53375 Dj Tiesto Traffic
53037 Gloria Gaynor I will survive
53346 Panjabi mc Mundian to bach ke
53341 Ingrid Tu es foutu
61018 Depeche Mode Enjoy The Silence
Envía KO Código del Logo o Tono AL 5646
Ej: envía KO 53237 al 5646 para que suene "Universe" en tu móvil
75024 75157 75347 75011 75012 75352
75019 75022 75060 75002 75381 75005
75112 75010 75151 75114 75331 75412
75123 75139 75007
CINE Y TV
62073 Shin Chan
62023 Simpsons
51005 El Exorcista
51027 Mision imposible
62039 Rasca y pica
62027 Fraggle rock
51021 La Pantera rosa
51036 Titanic
57005 Tarzan
62007 El equipo A
51003 El bueno el feo, malo
51000 Star wars
51075 Gladiator
62096 Las tapitas
62005 Coche fantastico
ANIMALES
03084 03110 03520 02279 03004 03091 03112 03040
HIMNOS
55011 H. de España
55058 Cara al sol
68014 Hala Madrid
68002 Cant del Barca
55024 H. de la Legion
68030 100 Real Madrid
55022 Els segadors
68001 Atletico de Madrid
55059 Asturias Patria querida
68004 Athletic de Bilbao
68015 Real Sociedad
55060 Guardia Civil
55025 Partido Popular
55023 Himno de Galicia
806 52 62 99
NACIONAL
54275 Alex Ubago Me muero por conocerte
54387 Malena Gracia Loca
54368 David Civera Bye bye
54274 Mago de Oz Hasta que el cuerpo...
54402 David Bisbal Rosas y espinas
54272 Mago de Oz Danza del fuego
54231 Juanes A dios le pido
54180 Seguridad social Chiquilla
54412 Chenoa En tu cruz me clavaste
54371 Camela Nunca debi enamorarme
54323 Beth Dime
54133 Hombres G Sufre mamon
54306 Diego Torres Color Esperanza
54289 David Bisbal Mienteme
54326 Upa Dance Sambame
54257 Chenoa Cuando tu vas
54398 Luis Miguel Te necesito
54404 Chayanne Caprichosa
54409 Alex Ubago Aunque no te pueda ver
01246 18259 30023 09121 21188 03383 27000 09012
21012 18437 01163 02347 21019 29095 30003 02237 16223 09302
POP-ROCK
60238 Metallica Nothing Else Matters
59045 Mike oldfield Tubular bells
60118 Linking park In the end
59749 Beyonce Baby boy
59626 50 Cent In Da Club
60024 Europe The final countdown
60611 Evanescence Going under
60213 Iron Maiden The Trooper
60278 Kate Ryan Desenchantee
59604 Eminem Lose Yourself
60004 Acdc Highway to hell
60013 Iron maiden Number of the beast
60012 Guns n roses Sweet child of mine
60614 Linking park Numb
59468 Eminem Without Me
60045 Rolling Stones Satisfaction
60015 Metallica Enter sandman
59143 Police Every Breath You Take
60078 Mike Oldfield Moonlight Shadow
59741 Dido White flag
VIDEO JUEGOS
Speed Devils Go! 1014
Tom Clancy's Splinter Cell 1084
The Italian Job 1216
ENVÍA WIN Código JUEGO AL 5646
Ej: envía WIN 1084 al 5646 para jugar a toda pantalla al Splinter Cell.
Siberian Strike 1011
Nuevo
Prince of Persia Las Arenas del Tiempo
+ JUEGOS
Prince of Persia 1005
Rayman bowling 1009
Rayman Golf 1010
Skate and slam 1012
Solitaire 1013
Desssailly 1020
Planet zero 1021
Top gun 1213
1281
X-MEN 1215
También al: 806 52 62 11
FOTOS A COLOR...
37218
37025 37192 36429
36487
37026 36525 37208
36343
36613 36103 36646
Envía VER Código FOTO Al 5646
36904
Ej: envía VER 36646 al 5646 y tendrás LOS OSOS en tu móvil.
37221 35568 36170 37199
También al 806 52 62 33
35937 37001 36010 36916
...Y ANIMACIONES
LARA MARIO PAULA LULU
Ej: envía VER LARA al 5646 y verás como se desnuda en tu móvil.
GINA ROSE RIKI LUPE
MELODÍAS POLIFÓNICAS
TOP 20
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
83796 El canto del loco La madre de Jose
83662 Beyonce Crazy in love
83584 Evanescence Bring me to life
83599 El chombo Papi chulo
84090 Queco Tengo
80726 Bob Marley No woman no cry
82935 Navajita Plateá Noches de bohemia
80277 Metallica Nothing else matters
81689 David Bisbal Rosas y espinas
80001 50 Cent In Da Club
83228 Safri Duo Samba Adagio
83849 Mago de Oz Molinos de viento
82380 Los Chunguitos Dame Veneno
80002 EMINEM Lose Yourself
83914 Alejandro Sanz No es lo mismo
83604 Malena Gracia Loca
84057 Chenoa En tu cruz me clavaste
83902 Andy y Lucas Son de amores
80293 Bon Jovi Its my life
CINE Y TV
80025 Los Simpsons
80017 Mision Imposible
80043 Terminator
83883 Fraggle Rock
80143 La pantera rosa
80096 Pulp Fiction
83658 Star Wars
80024 The Matrix
80065 Friends
80044 Rocky
80108 Benny Hill
HIMNOS
83188 Real Madrid
82172 Barcelona
83808 H. de España
82124 Atletico Madrid
82123 Athletic Bilbao
83809 Guardia Civil
82190 Betis
83477 H. de Valencia
envía OYE CÓDIGO POLIFÓNICA al 5646
NUEVO
84163 Limp Bizkit Behind blue eyes
84161 Christina Aguilera The voice within
84102 Iron Maiden Purgatory
Ej: envía OYE 80293 Al 5646 para escuchar "Its my life" en tu móvil.
NACIONALES
83856 Oreja de V. Gogh 20 de enero
81690 David Civera Bye Bye
82835 D. Bisbal Miénteme
82004 Juanes A Dios le pido
84034 Fran Perea Uno mas uno son siete
83933 Oreja de V. Gogh Rosas
82284 Diego Torres Color Esperanza
83290 Alex Ubago Sin Miedo a Nada
82740 H. Del Silencio Maldito Duende
84042 Andy y Lucas Raton cito s colorados
806 52 62 44
POP-ROCK
80269 Bomfunk MCs Freestyler
80062 Linkin Park In The End
80298 Metallica Master of Puppets
83655 Acdc Thunders truck
80239 Europe Final Countdown
80472 The Police Every breath you take
80045 Eminem Without Me
80111 G.and Roses Sweet Child of Mine
83918 Black eyed peas Where is the love
83585 Kate Ryan Libertine
84068 Rammstein Du hast
TECHNO-DANCE
80093 Sash Equador
83786 Kate Ryan Desenchantee
83675 DJ Tiesto Flight 673
80056 Faithless Insomnia
81684 Panjabi Mc Mundian to bach ke
80125 Techno Syndrome Mortal Kombat
80041 DJ Sammy Heaven
83863 Safri Duo Fallin high
83580 Scooter Weekend
80067 DJ Quicksilver Belissima
80197 Darude Sandstorm
... Y AÚN MÁS EN OléMóvil.COM



Esta tumba esconde un oscuro y terrible secreto...

657 04 89 07



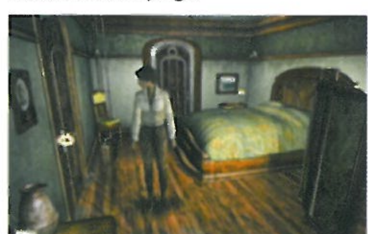
Una puerta cerrada... otro problema a resolver para Kate.



Nada más llegar a Valadiléne las cosas empezarán a torcerse.



Los autómatas tienen un papel muy destacado en el juego.



En el juego controlamos a Kate en tercera persona.

La imaginación al poder

SYBERIA

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MICROÏDS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1
WEB: WWW.SYBERIA2.INFO
PEGI: +3

AHORA QUE EL lanzamiento de la tercera entrega de *Broken Sword* ha devuelto el género de las aventuras gráficas a la primera línea de la actualidad, nos llega una nueva incursión dentro de este terreno, esta vez de la mano de la compañía francesa Microïds. *Syberia* es el segundo trabajo dentro del mundo de los videojuegos de Benoit Sokal, un reputado dibujante de cómic francés que debutó en nuestro mundillo con otra aventura gráfica, Amerzone, que no sólo cosechó excelentes críticas, sino que incluso fue galardonado con un premio en el festival Imagina 99 dedicado a la animación generada por ordenador.

Syberia continúa la línea de *Amerzone* en cuanto que sigue siendo una aventura gráfica que utiliza escenarios prerenderizados 3D sobre los que podremos controlar a nuestro personaje en tercera persona, y también se mantiene la inclusión de escenas cinemáticas de una elevadísima calidad y belleza. Todo ello sirve de apoyo para que se nos cuente una imaginativa y absorbente historia en la que nosotros seremos protagonistas activos y principales, encarnando a la abogada Kate Walker.

El juego empieza cuando Kate es enviada por su compañía a Valadiléne, un pueblecito situado en Suiza y famoso por poseer una singular fábrica de autómatas. Nuestra misión no es otra que negociar para una tercera empresa la compra de la susodicha fábrica, pero nada más llegar a nuestro destino las cosas se torcerán y pronto nos veremos envueltos en una increíble aventura que da lugar a un guión de una calidad sin precedentes.

Por encima de todo *Syberia* es un juego que destaca por su imaginativa trama, sus ingeniosos puzzles, sus ambientes de ensueño, sus fabulosos gráficos, la calidad de sus animaciones y en general por el cuidado que se ha puesto en todos y cada uno de sus detalles.

Como nada es perfecto, hay que decir sin embargo que dos apartados flojean y desmerecen el resultado final: el inventario es un tanto incomodo de manejar, y el interfaz del juego dista mucho de ser perfecto. Como ya ocurría en el mencionado *Broken Sword*, movernos a través de los entornos 3D utilizando el pad para controlar el personaje no es todo lo cómodo que debería ser, y además en más de una ocasión los desplazamientos que debemos realizar son demasiado largos y no existe la posibilidad de saltar de un lugar a otro dentro del emplazamiento en el que nos encontremos (algo que se agradecería y mucho).



Uno de los muchos ingeniosos puzzles.



LA SECUELA
Benoit Sokal ya trabaja en la segunda parte de Syberia, que retomará la historia y los personajes del primer juego. Es muy posible que sea publicada este mismo año y por fortuna habrá versión para Xbox.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Aunque el interfaz no sea todo lo versátil que sería deseable, en líneas generales el juego ofrece un buen nivel técnico.

ESTILO
Matrícula de honor es este apartado, con mención especial al partido que se le saca a los autómatas.

ADICCIÓN
Toda la del mundo mientras estamos metidos en la historia.

LONGEVIDAD
El juego no es ni muy corto ni muy largo, y durará más o menos en función de nuestra habilidad para resolver los puzzles.

LO MEJOR
+ LOS AUTÓMATAS
+ ESTÁ TRADUCIDO AL CASTELLANO.
+ TODO EL APARTADO GRÁFICO.

LO PEOR
- EL INTERFAZ.
- EL INVENTARIO.

RESUMEN
Syberia no es un juego para las masas, eso está claro, pero sí un delicado manjar que una pequeña minoría sabrá sin duda degustar.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.5//10

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

Fotos

ENVÍA 19COLOR SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL 7057



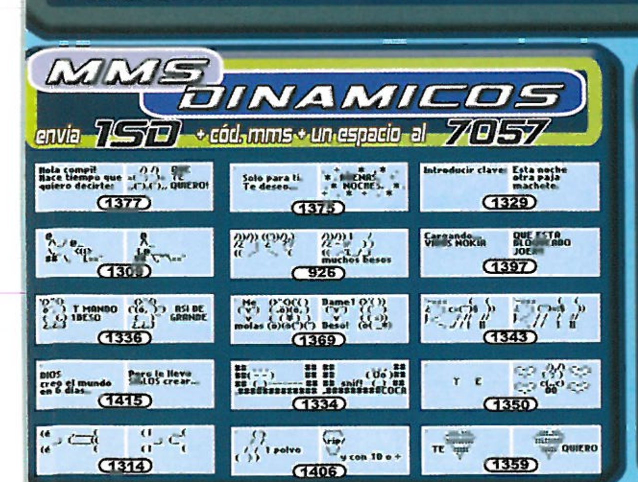


LO + PEDIDOS

1005	PRINCE OF PERSIA	1018	RAYMAN 3	1010	RAYMAN GOLF
1012	SKATE AND SLAM	1084	SPLINTER CELL	1011	SIBERIAN STRIKE

MMS DINAMICOS

envía 15D + cód. mms + un espacio al 7057



CREA TU PROPIO AVISO

ENVIA MTXT1 + 45000 + EL TEXTO QUE DESEES AL 7808



Tonos

Monofonico 1SF / Polifonico 1MP — Envia 1SF o 1MP + un espacio y el código del tono > al 7057

5200	ANDY AND LUCAS	TANTO LA QUERIA
5432	CHENOA	EN TU CRUZ ME CLAVASTE
5202	JUNIOR MIGUEZ	DOWN
4735	DJ NEIL	GO AHEAD
4870	BEYONCE KNOWLES FT JAY Z	CRAZY IN LOVE
4982	BLACK EYED PEAS	WHERE IS THE LOVE
0786	SAFRI DUO	SAMBA DAGIO
4131	50 CENT	IN DA CLUB
0429	DR DRE FEAT. EMINEM	FORGET ABOUT DRE
2872	ENYA	MAY IT BE - LORD OF THE RINGS
3571	JESSY	LOOK AT ME NOW
4088	MARTA DJ	ANGLIA
4839	JUNIOR	DOWN
4932	EL CANTO DEL LOCO	LA MADRE DE JOSE
3116	DJ TIESTO	LETHAL INDUSTRIE
1820	MAGO DE OZ	FIESTA PAGANA
5191	LINKIN PARK	NUMB
4515	SEAN PAUL	GET BUSY
0923	THEME	PINK PANTHER
4938	ANDY AND LUCAS	SON DE AMORES
5392	LA MALA RODRIGUEZ	LA NINA
0003	THEME FROM MISSION IMPOSSIBLE 2	THEME FROM M. I. 2
4948	LORNA	PAPI CHULO
4079	PANJABI MC	MUNDIAN TO BACH KE
1424	U2	WITH OR WHITOU YOU
5385	LA OREJA DE VAN GOGH	ROSAS
1014	A TEAM	THE A-TEAM THEME
2886	KATE RYAN	DESENCHANTEE
0218	SONIQUE	SKY
3708	EMINEM	8 MILE
1027	BOB MARLEY	NO WOMAN NO CRY
5196	DAVID CIVERA	ROSA Y ESPINAS
4941	EMINEM	BUSINESS
5169	50 CENT	P.I.M.P
4259	LINKIN PARK	SOMEWHERE I BELONG
5198	ALEJANDRO SANZ	NO ES LO MISMO
2793	VARIOUS ARTISTS	THE GODFATHER THEME
0107	THEME FROM BENNY HILL	THEME FROM BENNY HILL
3416	EMINEM	LOSE YOURSELF
4265	DAVID BISBAL	MIENTEME
5201	CHAYANNE	CAPRICHOSA
5401	EL CANTO DEL LOCO	VOLVER A DISFRUTAR
2860	AMARAL	SIN TI NO SOY NADA
3271	DJ RAY	THE MUSIC
1336	QUEEN	WE ARE THE CHAMPIONS
0141	GLORIA GAYNOR	I WILL SURVIVE
4083	THEME	SHIN CHAN
5199	VEGA	GRITA
0004	THEME FROM INSPECTOR GADGET	T. FROM INSP. GADGET
0078	COCA COLA REKLAMEN	COCA COLA THEME
3957	BARTHEZZ	INFECTED
4326	DMX	X GONNA GIVE IT TO YA
4937	DAVID CIVERA	BYE BYE
5208	HOMBRES G	LO NOTO
5437	WHAM	LAST CHRISTMAS
3030	EMINEM	THE WAY I AM
3749	2PAC	THUGZ MANSION
1038	EAGLES	HOTEL CALIFORNIA
5197	LUIS MIGUEL	TE NECESITO
5441	CAFE QUIJANO	TEQUILA
3741	ROLLING STONES	JUMPIN JACK FLASH
4682	ELVIS PRESLEY	SUSPICIOUS MINDS
3008	MS. DYNAMITE	DY-NA-MI-TEE
3153	TIZZIANO FERRO	PERDONA
3750	THEME	ROCKY
3936	VARIOUS ARTISTS	FRAGGLE ROCK THEME
4030	STAR WARS THEME	STAR WARS THEME
3117	ABEL RAMOS	QUARZO
4846	DJ SAMMY	SUNLIGHT
2962	COOLIO	GANGSTA`S PARADISE
4863	EVE	LET ME BLOW YA MIND
4868	LA MALA RODRIGUEZ	TENGO UN TRATO
5389	LUDACRIS	ACT A FOOL
3799	JOHN LENNON	GIVE PEACE A CHANCE
4309	JUSTIN TIMBERLAKE	ROCK YOUR BODY
4955	MANUEL CARRASCO	QUE CORRA EL AIRE
5010	ELVIS PRESLEY	YOU WERE ALWAYS ON MY MIND
1350	AHA	TAKE ON ME
3402	DIEGO TORRES	COLOR ESPERANZA
1343	CARTOONS	ITCHY AND SCRATCHY
3581	VARIOUS ARTISTS	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS
2514	EMINEM	WITHOUT ME
4564	50 CENT	21 QUESTIONS
4934	TANGA GIRLS	MAS QUE NADA
4964	LAS NINAS	OJU
5379	MICHAEL JACKSON	ONE MORE CHANCE
1694	HIMNO	BARCELONA
2674	SILVER	FORGIVEN
3684	DJ CRIVI	MANKELL
3698	DJ BART	DJ BART
0220	THEME FROM TOP GUN	THEME FROM TOP GUN
0939	THEME	GHOSTBUSTERS
1339	CARTOONS	SCOOBYDOO
3894	VARIOUS ARTISTS	HALLOWEEN THEME
4026	THEME FROM JAMES BOND	THEME FROM JAMES BOND
4031	THEME FROM INDIANA JONES	THEME FROM INDIANA JONES
0535	SAFRI DUO	PLAYED-A-LIVE
3127	T.A.T.U	ALL THE THINGS SHE SAID
4954	PEARCING	BOOGIE BOOGIE
1869	BUBBA SPARXX	UGLY

↑ El vengador utiliza su arma como nadie, todos a criar malvas.

«Yo contra el barrio»

HUNTER: THE RECKONING REDEEMER



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESAROLLADOR: **HIGH VOLTAGE**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.HUNTERTHE RECKONING.COM**
PEGI: **+16**

UN ADELANTO

Un arcade de la vieja escuela donde hacer frente a zombis, hombres lobo y otras abominables creaciones.

HUNTER es un juego de acción de la vieja escuela, donde tendremos que acabar con cientos de enemigos en cada nivel, y donde los puzzles complicados brillarán por su ausencia, si bien *Hunter* no es un juego en el que echemos en falta su inclusión, más bien disfrutamos de su jugabilidad basada en la acción directa y sin contemplaciones. Los jefes finales harán acto de aparición en numerosas ocasiones, poniéndonos las cosas más difíciles en un juego donde no se nos aprietan demasiado las tuercas. Sin llegar a considerarlos como puzzles, sí que encontraremos eventos y objetivos que irán apareciendo a lo largo de las misiones, tales como desactivar interruptores, escoltar algunos personajes no jugadores, o destruir contenedores de veneno.

Al comenzar el juego tendremos que escoger a nuestro cazador de entre las cinco posibilidades disponibles de inicio, si bien más tarde podremos conseguir algunos más. Los elegidos son: Vengador, Defensora, Juez, Mártir y Redentora, cada uno con pronunciadas diferencias en cuanto a fuerza, velocidad o resistencia. Todos los personajes irán subiendo de nivel en estos tres atributos, pero la evolución de los mismos no terminará aquí. Al disponer de ataques con armas blancas y armas de fuego, la experiencia se acumulará cuanto más usemos uno de los dos tipos, lo cual nos obligará a variar nuestros movimientos si queremos lograr un personaje equilibrado en ambos apartados. Cuando nuestros niveles de ataque suban, ya sean de cuerpo a cuerpo o a distancia, los cambios serán notables tanto estéticamente como en la funcionalidad de nuestras armas. Nuestro cazador lleva de inicio un arma para el combate cuerpo a cuerpo, que puede ser un hacha, espada, etc... en función del cazador seleccionado. Al ir ganando experiencia, el diseño de nuestra espada irá evolucionando, hasta terminar por transformarse en un diseño de corte más agresivo. »



↑ Nuevamente el vengador aplasta a sus enemigos con el hacha.



↑ La redentora usará su poder de persuasión contra el enemigo.



↑ Sobrevivir en esta jungla, es difícil.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» CONOCE A LA FAMILIA

Existen cinco cazadores jugables, cada uno con distintas capacidades en cuanto a fuerza, velocidad o resistencia, con armas muy características del personaje. La redentora es la estrella principal, seguida del vengador (fuerte y poderoso), el juez (antiguo sacerdote armado con una ballesta) Defensora (femenina y letal) y Martir (cuya rapidez desconcierta a sus enemigos).

» LA VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

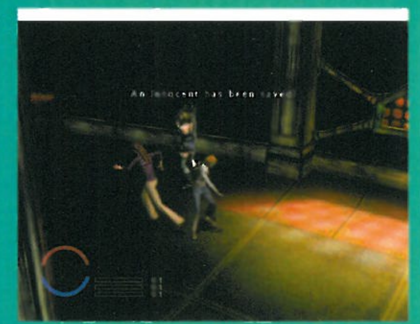
Hunter The Reckoning, incluye numerosas descargas accesibles a través de *Xbox Live*. A pesar de no tener de momento noticias sobre su contenido exacto, tanto sus creadores como sus distribuidores nos han asegurado que serán muy numerosos. Se habla de nuevos personajes, armas e incluso de nuevos escenarios.

ASESINADO EN LA PISTA DE BAILE

Uno de los niveles más divertidos se desarrolla sin tener que avanzar mucho en el juego, situando la escena en una discoteca de moda, donde los ciudadanos están siendo atacados por zombis con mucha marcha. ¿Podrás rescatarlos sin causar el pánico?



¿Hay un vampiro en la pista de baile o se trata solamente de un tipo raro?



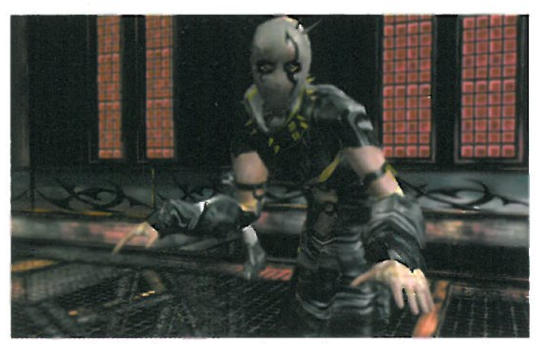
Intenta ayudar a los ciudadanos sin causar el pánico en los que te rodean.



Termina con estos estúpidos zombis bailarines, su número es enorme.



Es como pesadilla antes de navidad, con varios jugadores se monta una carnicería.



Los jefecillos finales querrán terminar contigo en pedazos.



Los temibles hombres lobo esconden sorpresas.

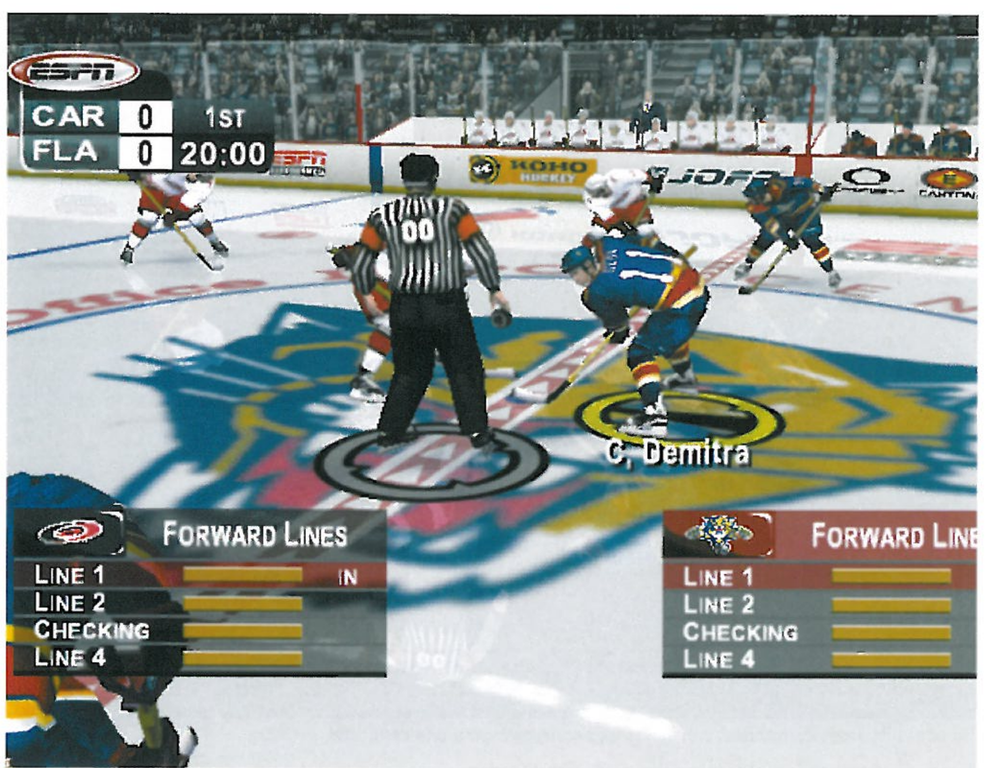
Lo mismo ocurrirá con las armas de fuego, ya que nuestro personaje también llevará una por defecto, además de las que podemos ir recogiendo por ahí. Esta arma irá aumentando su potencia, las balas que puede almacenar en su cargador, y al mismo tiempo irá cambiando su diseño mientras aumenta su eficacia en combate. Las armas secundarias son la parte más divertida del juego, englobando lanzallamas, lanzagranadas, M16 y otras ametralladoras, mini-gun, así como un amplio abanico de rifles y escopetas recortadas... como podéis imaginar la escabechina promete ser enorme. El poder mágico será el tercer ataque disponible, pero al inicio solamente podremos usar un tipo distinto por cada cazador, aumentando su potencia cuanto más lo usemos. Este poder mágico podrá ser ofensivo y defensivo, con magias capaces de hacer que nuestros enemigos luchen entre sí o nos proporcionen segundos de invencibilidad.

Si ya disfrutamos de una primera parte brillante en cuanto a su técnica, podemos observar una clara evolución gráfica en esta nueva entrega. Inicialmente y durante las secuencias realizadas con el motor gráfico del juego, podemos apreciar el excelente modelado en los personajes, con un nivel exquisito de detalle, apreciable en unas texturas nítidas y definidas, recreando tatuajes, cicatrices y multitud de detalles en sus ropas. Durante el juego se usará una perspectiva cenital con cuatro niveles de *zoom*, con el más cercano apreciaremos más claramente el nivel de detalle que tiene el juego y con el más lejano obtendremos un mejor campo de visión. Si los personajes están detallados, los escenarios no le van a la zaga. Entornos urbanos en plena nevada, clubs de moda, fábricas y cementerios, cloacas en plena oscuridad, en todos podremos apreciar un excelente acabado gráfico y muchos detalles, *bump mapping*, detalle de texturas, una iluminación fantástica en tiempo real, reflejos en los escenarios, etc...

Las magias, disparos y otros efectos como el juego están muy bien recreados, amén de conseguir un magnífico aspecto general gracias al uso de "antialiasing", corroborando una excelente calidad y nitidez durante todo el juego. Como ya hemos comentado, gracias al zoom podemos apreciar que todo ese trabajo no se ha quedado sólo en los personajes principales, y también los enemigos están diseñados con mimo e interés, presentando un aspecto detallado tétrico y amenazador, si bien es cierto que no suele haber muchos tipos diferentes en cada nivel.

Poniendo la guinda del pastel está un buen doblaje (inglés subtitulado en castellano) una música cañera que cambia de ritmo cuando hace falta y unos efectos de sonido realmente contundentes para las armas.





↑ Los Florida Panthers dan toda una lección sobre cómo intimidar al rival dibujando una enorme bestia en el hielo.



↑ Las repeticiones captan toda la espectacularidad de este deporte.



↑ No sabemos si pegan palo al agua, pero al hielo le dan, y bien.



↑ Ponte a prueba en los retos especiales que ofrece este título.

Dale fuerte al *stick* y que sea *on line*

ESPN NHL HOCKEY

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **VISUAL CONCEPTS**
- EDITOR: **SEGA SPORTS**
- DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
- LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.ESPNVIDEOGAMES.COM**
- PEGI: **+3**

SEGA'S ESPN NHL Hockey es la perfecta pastilla de bajón para ese tembleque que te queda tras jugar demasiado a *Hitz*. Más que ofrecer una sobredosis de placajes fractura-cráneos (aunque tampoco es que falte de eso aquí), esta versión más sobria ofrece opciones a manta, llegando incluso a la fricción del *puck* y los choques con los árbitros. Aquí hay más menús que en una cadena planetaria de restaurantes de comida rápida. ¿Le entusiasman al señor los cambios de alineación, las estrategias y los intercambios de jugadores? Pues este título te enviará al cielo de las estadísticas; seguramente, la única pega de gestionar una importante franquicia sea que encanezcas antes de tiempo.

Tal como suele ser norma últimamente, los modos «Temporada» y «Franquicia» son los mayores desafíos. La pantalla se ve inundada por páginas inacabables de plantillas y jugadores libres mientras jugueteas sin ton ni son con tus tácticas. Cada aspirante a estrella está clasificado en todo, desde mentalidad defensiva hasta inclinación en el pase, con lo cual es tan sólido en cuanto a números como *Championship Manager*. Por suerte, si el estrés es demasiado, siempre puedes retirarte a una confortable sala con televisión, en la que no sólo hay una máquina de discos con tendencias guitarreras para olvidarte de problemas, sino que además puedes disputar un sosegado partido de hockey aéreo.

En cuanto a fluidez, el juego en *ESPN* es prístino. Al igual que en *NHL 2004*, hay dos tipos de pase: el raso y el atrevido pase elevado que, bien ejecutado, puede convertir una acción defensiva en una ofensiva con un solo golpe. Nuestra única preocupación fue la forma demasiado previsible de marcar. El ochenta por ciento de los goles vinieron de disparos al primer toque (das un pase y le das a disparar antes de que el *puck* llegue al jugador al que apuntas), y de zigzaguear hacia puerta en escapadas de uno contra uno. Por supuesto, es más complicado que estas cosas te salgan bien en niveles de mayor dificultad (o si llevas un equipo de pena como Edmonton, cuyos jugadores se mueven con una parsimonia que ni entrenados por Emilio Estévez lo harían peor).

Sega, además, ha aprovechado al máximo la licencia de la ESPN. Es como si no pudiese haber placaje, falta o disparo de mediano interés sin que salte una repetición desde múltiples ángulos. Si bien añade espectacularidad al asunto, acaba siendo irritante para cualquiera que no esté habituado a la televisión americana.

ESPN NHL Hockey es una refinada frivolidad deportiva con un pozo sin fin de opciones y es, sin duda, el juego de hockey de mejores gráficos. Es muy recomendable, sobre todo para el purista que se conoce el deporte al dedillo. Y con las partidas de *Xbox Live* en perspectiva (pronto te informaremos sobre ello), vale la pena probarlo si tienes mucho tiempo libre o si te gusta, claro.

INFORMACIÓN ADICIONAL

NO TE SABRÁ A PUCK-O
Además de «Torneos» y «Temporadas», también puedes competir en retos de destreza como «El disparo más fuerte» y la «Puntería en el tiro». También hay minijuegos.



POTENCIAL
El juego de hockey más vistoso que hay, con nada menos que seis vistas diferentes.

ESTILO
Puro *glamour* ESPN, con más cortes y repeticiones que en una transmisión real.

ADICCIÓN
Menos caótico y violento que *Hitz*, por ejemplo, pero rápido y divertido desde el principio.

LONGEVIDAD
Hay infinidad de modos de juego y una gran profundidad para los amantes de este deporte.

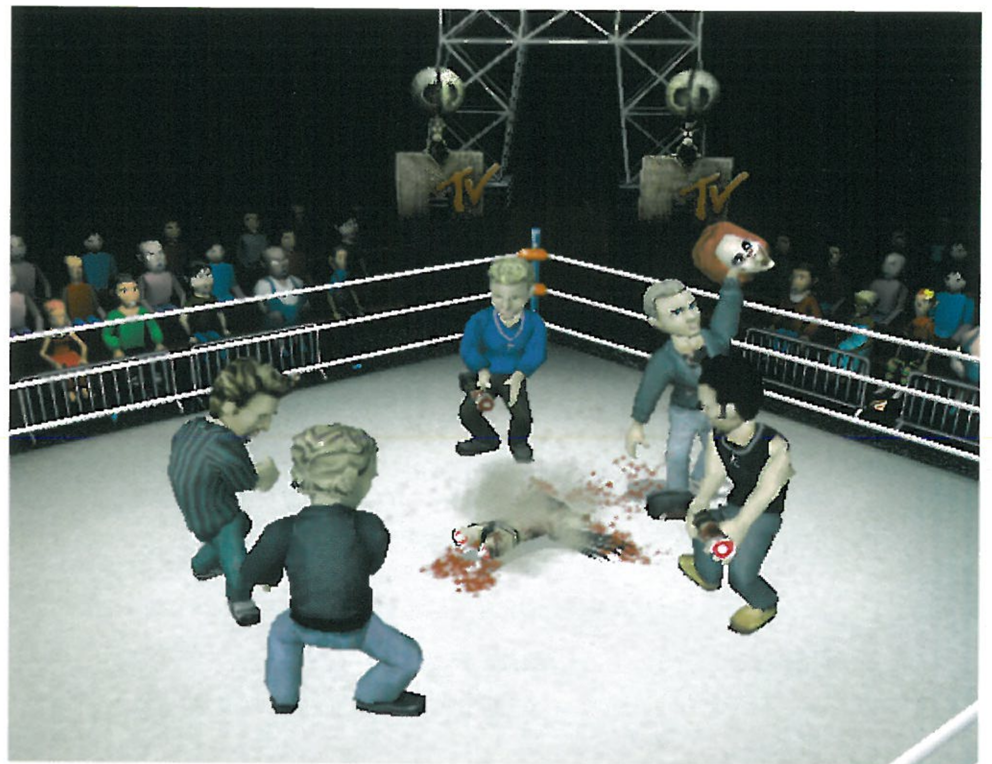
LO MEJOR
- + ASPECTO FANTÁSTICO
- + PROFUNDIDAD Y LONGEVIDAD ENORMES
- + XBOX LIVE

LO PEOR
- - FORMAS DE MARCAR MUY PREVISIBLES
- - PELEAS FLOJAS
- - COMENTARIOS REPETITIVOS

RESUMEN
Ésta es la mejor opción para los entusiastas de este deporte, y la única que cuenta con opciones para *Live*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Los N'sync al completo se encargan de rematar lo que queda de Marilyn Manson.



↑ Cada personaje cuenta con sus propios movimientos de combate.



↑ El payaso Carrot Top finiquita a Busta. Rhymes, no el otro.



↑ Tommy Lee versus Jerry Springer.

Famosos a la gresca

CELEBRITY DEATHMATCH

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	BIG APE
DISTRIBUIDOR:	VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO:	DISPONIBLE
JUGADORES:	1-2
WEB:	WWW.GOTHAMGAMES.COM
PEGI:	+16

EL TÍTULO lo dice todo. *Celebrity Deathmatch* es un juego de peleas en el que los protagonistas son algunas de las estrellas más famosas -y polémicas- del *show bussines* estadounidense. Es decir, ilustres nombres del campo de los deportes, la televisión, la música o, simplemente, la prensa de cotilleos de aquel país. La idea no es original del desarrollador Big Ape ya que el juego utiliza la licencia de un programa -rodado con muñecos animados fotograma a fotograma- de la MTV que viene emitiéndose desde 1998 con notable éxito gracias al descaro con el que utiliza a los personajes públicos y a su mofa constante.

El juego presenta un total de 28 personajes. Entre ellos, Marilyn Manson, N'sync al completo, Ron Jeremy, Dennis Rodman, Carmen Electra, Anne Nicole Smith, Tommy Lee, La Momia, Frankenstein e incluso la pareja de comentaristas que presenta los combates. Combates que se desarrollan a lo largo de una serie de seis arenas, algunas de ellas disponibles desde el principio y otras a desbloquear conforme se ganan combates, al igual que sucede con los personajes. El modo principal de juego comprende sólo seis episodios que recogen tres combates cada uno.

Dado que la limitada jugabilidad de *Celebrity Deathmatch* no admite combos y ofrece sólo un limitado número de movimientos por personajes -que, al menos, son exclusivos para cada uno-, el combate se reduce a golpear machaconamente el botón de ataque preferido. Y dado que a la IA no le gusta emplear demasiado la función de bloqueo, el modo principal de juego puede solventarse en tan sólo una hora en dificultad media. La otra opción de juego la constituye el modo «Deathmatch», en el que el jugador escoge personajes y escenarios. Existe también la posibilidad de configurar un personaje a medida, aunque las opciones que se dan son escasas.

Obviamente, el único interés de un título como este reside en la licencia que utiliza. Gracias a ello, el juego es capaz de ofrecer momentos divertidos merced a la caracterización de algunos de los personajes, ciertos ataques alocados y los comentarios de los presentadores. Aún así, el zafio humor del que hace gala funcionaba mejor en el formato original que en este que apenas ofrece, precisamente, jugabilidad. La ridícula extensión de *Celebrity Deathmatch* y la nula profundidad del sistema de combate hacen que el interés desaparezca por completo una vez se han probado todos los personajes, cosa que nos llevará muy poco tiempo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»PARA ADULTOS ***Celebrety Deathmatch*** **no escatima el toque escatológico. Desde ver como Dennis Rodman encesta con la cabeza del oponente a contemplar como Ron Jeremy se realiza una felación.**



XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Sólo un dato. Es un desarrollo multiplataforma que incluye versión para Playstation. La primera. La de 1994.

ESTILO
Fiel a la serie. Chabacano, soez y, ocasionalmente, divertido.

ADICCIÓN
¿Lo cualo?

LONGEVIDAD
Sin duda, una de los juegos más cortos del catálogo para Xbox.

LO MEJOR
+ BURLA HIRIENTE DE ALGUNOS PERSONAJES
+ ALGUNOS ATAQUES

LO PEOR
- ABURRIDO
- SIMPLE
- CORTO
- GRÁFICOS
- SISTEMA DE COMBATE

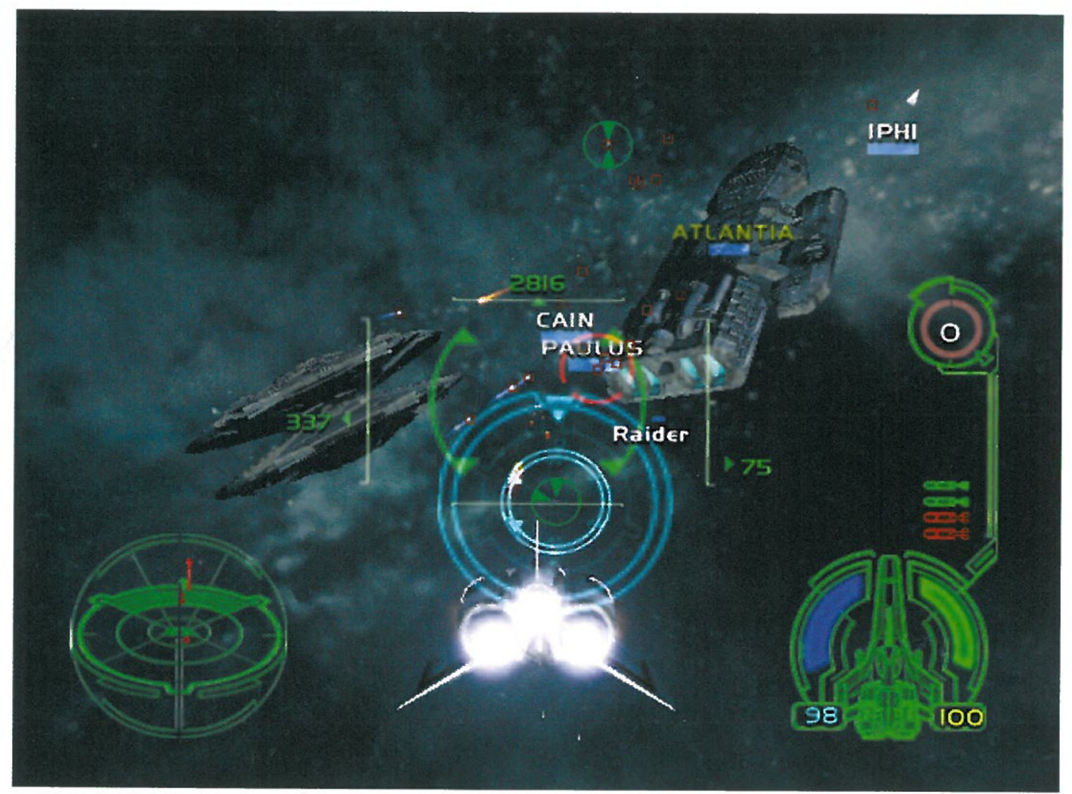
RESUMEN
Aunque el juego ofrece algunas ocurrencias divertidas, es un representante indigno del género en que se encuadra.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

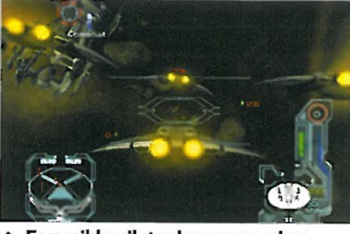
3.0//10

PARA SABER TODO





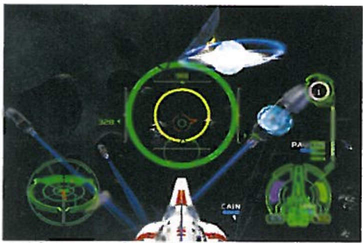
↑ Battlestar: Galactica es una precuela de la serie de televisión protagonizada por un joven Adama.



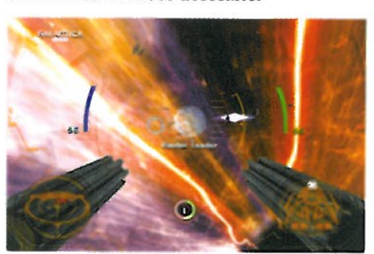
↑ Es posible pilotar las naves cylon.



↑ El jugador dispone de cuatro cámaras diferentes.



↑ El sistema de control ofrece profundidad manteniéndose accesible.



↑ El juego presenta un notable aspecto gráfico, con mucho colorido.

Warthog recrea la serie de ciencia ficción de los 70

BATTLESTAR GALACTICA

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **WARTHOG**
- DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.VUGAMES.COM**
- PEGI: **SIN CONFIRMAR**

EL EQUIPO DE Warthog no son nuevos en esto de los combates en el espacio. El desarrollador inglés ya se había atrevido con el género en títulos como *Star Lancer* -PC- o el reciente *Mace Griffin Bounty Hunter* -Xbox, PC-. Ahora se ha hecho cargo de la licencia *Battlestar Galactica*, aquella serie de ciencia ficción de los años 70 en la que los últimos supervivientes de la raza humana escapaban de los cylones en enormes naves de combate como la del título. En los últimos tiempos, la serie ha vuelto a ser objeto del interés de los aficionados gracias a su edición en DVD y la emisión de una nueva mini serie en el canal de televisión Sci-Fi. Factores que sin duda han propiciado que este *Battlestar Galactica* desembarque ahora en Xbox y PS2.

Battlestar Galactica es un juego que llega a destacar en los apartados, *a priori*, más conflictivos en un título de estas características y sin embargo se estrella en otros que deberían resultar más sencillos. Los aciertos pasan por una correcta factura técnica que recrea con esmero la premisa visual del juego: el contraste entre las enormes estrellas de combate, las naves más pequeñas del conflicto y el firmamento por el que se mueven. El sistema de control es un ejemplo de cómo combinar funcionalidad y sencillez. Ofrece numerosas posibilidades de acción evitando un control excesivamente intrincado. Una de sus características más llamativas es la posibilidad de configurar distintos aspectos de cada misil una vez lanzado. Las armas alcanzan un total de 36 a lo largo del juego y el protagonista llega a pilotar una considerable variedad de naves, incluyendo los cazas de los cyborgs Cylon. El piloto dispone de cuatro vistas diferentes y, aunque la jugabilidad se mantiene en niveles muy concretos -defiende/busca y destruye-, la profundidad del sistema de vuelo junto a la variedad de armas y naves consiguen disimularlo y dotarle de la frescura necesaria a lo largo de la aventura. Por otro lado, el diseño de las naves y la ambientación general recrean con acierto el estilo visual de la serie.

Dicho todo esto, cualquier *fan* de la serie debería poder encontrar un juego a la altura de sus expectativas. Desgraciadamente, Warthog ha descuidado un par de elementos que suponen trabas considerables a la hora de disfrutar de la aventura. El primero es el arcaico sistema de guardado que impide salvar los avances en el transcurso de la misión. Las misiones de *Galactica* son considerablemente largas y este sistema obliga a repetir una y otra vez pasajes y secuencias que el jugador ya creía que formaban parte del pasado. El otro es el irregular sistema de selección de objetivos. Teniendo en cuenta que el éxito de algunas misiones depende de la rapidez con la que el jugador elimina los enemigos, un sistema que apunta al objetivo equivocado puede llevar al fracaso más de un intento. Es una pena, porque *Battlestar Galactica* es un juego que podría haber llegado al notable por sus méritos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

VOCES
Warthog ha tirado por el camino de las precuelas. En cualquier caso, la historia apenas se aleja de la premisa inicial y cuenta con la saludable aportación del guionista de comics Grant Morrison.



POTENCIAL
Warthog ha realizado un buen trabajo recreando la complejidad del espacio y el caos de las batallas.

ESTILO
El juego se las arregla para mantenerse fiel al espíritu de la serie.

ADICCIÓN
La imposibilidad de salvar la partida durante las larguísimas misiones llevará al hartazgo a más de uno.

LONGEVIDAD
Nada de modo multijugador y una campaña individual que se alarga de manera forzada.

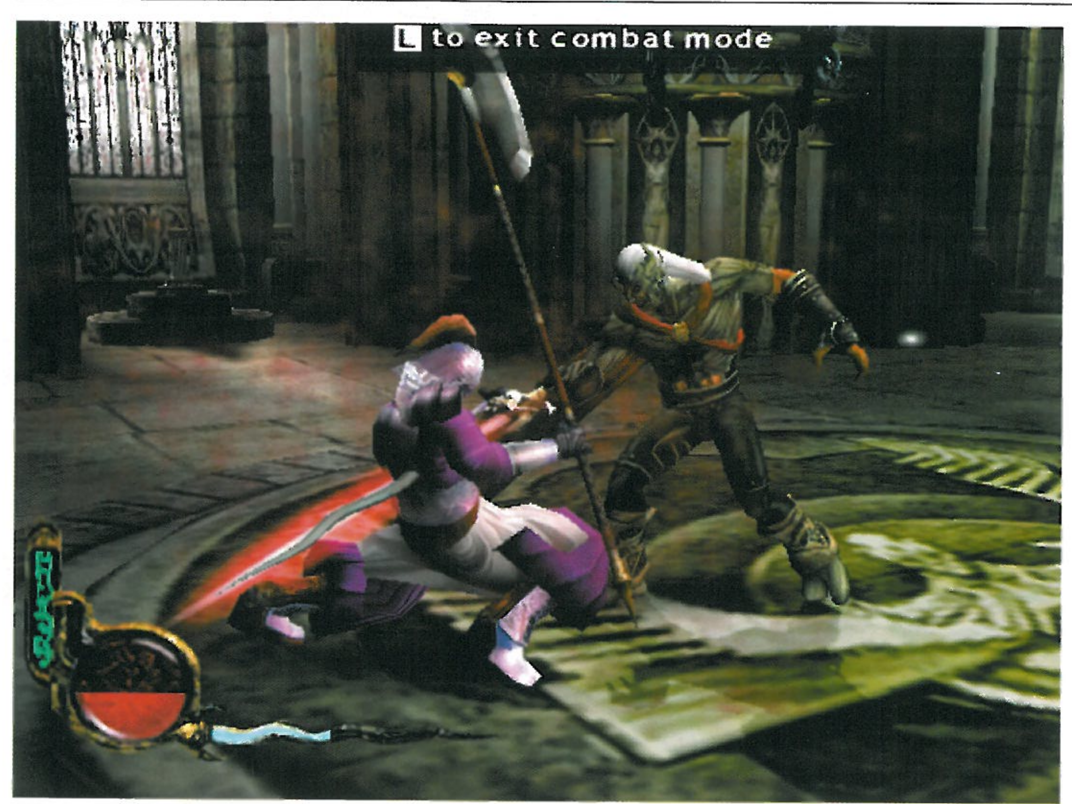
LO MEJOR
- + GRÁFICOS
- + SISTEMA DE CONTROL
- + DOBLADO AL CASTELLANO

LO PEOR
- - NO HAY MULTIJUGADOR
- - IMPOSIBILIDAD DE GUARDAR EN LAS MISIONES

RESUMEN
Un correcto intento de recrear una serie de culto de los 70. Depende de la paciencia del jugador.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6.0//10



↑ ¡Arrodíllate, maldito demonio, y afronta tu destino! Siempre hay alguien a quien atravesar.



↑ Kain es partidario del derramamiento de sangre.



↑ Con la telequinesis, Kain puede lanzar enemigos sobre los muros.



↑ El inframundo no es especialmente alegre. ¿No os parece?



↑ Raziel consume un alma con un buen Rioja o Ribera.

Una sangrienta y desalmada guerra en el inframundo

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

INFORMACIÓN ADICIONAL

DESCUBRE NOSGOTH
El sitio web del juego enriquece el título con un montón de información sobre el mismo, así como acerca de los personajes, historia de la serie y algunas descargas muy buenas.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **CRYSTAL DYNAMICS**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **ENERO 2004**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.LEGACYOFKAIN.COM**
- PEGI: **+16**

RIVALIDAD es un término suave para describir lo que sienten Raziel y Kain, los protagonistas de este juego. Ambos llevan persiguiéndose para dar muerte al otro nada menos que cuatro juegos (*Blood Omen 1* y *2* y *Soul Reaver 1* y *2*).

De forma alternativa, el jugador controlará a Kain y Raziel en capítulos sucesivos, capítulos que están ambientados en diferentes épocas del fantástico mundo de Nosgoth y que no comparten escenarios hasta bastante avanzado el juego. Los controles de ambos vampiros son muy parecidos, de forma que resulta sencillo hacerse con ellos a pesar de las diferentes habilidades de cada uno de los personajes. Kain se alimenta de sangre y lucha en el mundo material mientras busca los vestigios de una profecía. Por su parte, Raziel engulle almas y tiene la capacidad de moverse por el mundo material y el plano astral, lo que marca de forma inevitable la tónica general de los puzzles que ha de resolver.

Quienes hayan jugado con cualquiera de los cuatro títulos anteriores de la serie notarán ciertas mejoras sobresalientes, como un entorno gráfico preciosista y contemplado desde un punto de vista casi cinematográfico, un sistema de lucha ostensiblemente perfeccionado y unos puzzles más imaginativos si cabe. Sin embargo, la variedad de enemigos brilla por su ausencia, la resolución de puzzles, sobre todo en el caso de Raziel, es infernal y obliga a recorrer una y otra vez los mismos escenarios. Además, la falta de vida en el mundo de Nosgoth es notoria.

Kain posee una habilidad telequinética que le permite lanzar enemigos por los aires y prender fuego a determinados objetos, mientras que Raziel se dedica a recopilar una serie de espadas imbuidas con el poder de distintas fuerzas elementales. El uso de estas armas especiales y los poderes de ambos producen unas masacres realmente cruentas con escenas no aptas para menores.

Por otro lado, *Defiance* es uno de esos juegos en los que resulta fácil pararse un momento a contemplar el paisaje y hasta se echa de menos una cámara totalmente libre para admirar algunos escenarios, pues el trabajo realizado en este sentido es extraordinario.

Defiance tiene algo indefinible que conmina a seguir avanzando, continuar jugando, buscar la forma de resolver un puzzle para poder progresar... A diferencia de otros juegos, resulta difícil identificar qué es ese algo, aunque probablemente el componente más importante sea la historia y el esperado momento del encuentro de Raziel y Kain para saber cómo quedarán unidos para siempre...



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los fantásticos escenarios y los fluidos movimientos de los personajes están realizados con exquisitez.

ESTILO
La sensación tenebrosa y lóbrega que proporciona captura a la perfección la esencia de Nosgoth.

ADICCIÓN
Cuando no estás peleando, a veces te sientes como un turista que viaja a pie.

LONGEVIDAD
Hay montones de puzzles y combates que te mantendrán ocupado un tiempo más que razonable delante de tu Xbox.

LO MEJOR
- + UN EXCELENTE SISTEMA DE COMBATE
- + JUGAR COMO KAIN Y RAZIEL

LO PEOR
- - PROBLEMAS OCASIONALES DE CÁMARA
- - NO HAY DEMASIADOS COMBATES

RESUMEN
La fusión de las aventuras de Kain y Raziel resulta en una macabra e interesante aventura de acción con puzzles poco habituales.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,1//10



alificación por edades

ada videojuego será clasificado dentro e uno de los cinco **niveles de edad isponibles**, siendo indicado con uno e los siguientes marcadores de edad en l frontal y trasera del mismo.

dicadores de edad para mayores de:








Pictogramas informativos

ada videojuego, excepto aquellos clasificados +, mostrará además uno o más pictogramas de ontenidos en la parte trasera, **indicando las azones principales por las que ha sido lada la clasificación de edad**.







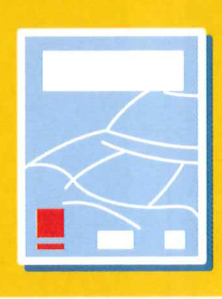
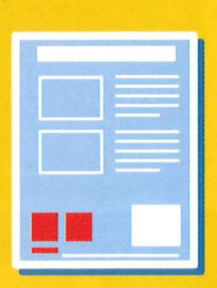
Violencia | Sexo o Desnudez | Miedo

Drogas | Lenguaje Soez | Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

n la parte inferior del frontal del ideojuego, encontramos un indicador PEGI ue nos muestra la edad recomendada con a que se clasifica el producto. En la trasera, demás encontraremos un pictograma que os indica las características concretas por as que se clasifica el producto dentro de na determinada edad.

Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza





aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es



↑ Las criaturas que invocas caminan hacia delante hasta que encuentran a un oponente. Entonces, luchan.


↑ Usa encantamientos: tus bestias serán más fuertes.


↑ Los efectos de luz son geniales, pero pueden oscurecer la vista.


↑ Los dragones no pueden ser golpeados por bestias terrestres.

Adiós cartas, bienvenida carnicería

MAGIC: THE GATHERING – BATTLEGROUNDS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**SECRET LEVEL**
DISTRIBUIDOR:	**ATARI**
LANZAMIENTO:	**DISPONIBLE**
JUGADORES:	**1-2**
WEB:	**WWW.MTGGAME.COM**
PEGI:	**+12**

LA FIEBRE de *Magic* parece haber dado paso a una relativa y estable tranquilidad después de unos años en los que el juego de cartas logró superar a los juegos de rol de mesa en los ratos de ocio de millones de personas. Al amparo de semejante fenómeno nace *Battlegrounds*, un juego de estrategia en tiempo real que se inspira en el de cartas, aunque no utiliza numerosos conceptos y elementos del mismo para favorecer un ritmo de juego frenético.

Dos hechiceros se enfrentan en un campo de batalla dividido por la mitad. Cada uno posee veinte puntos de vida y gana cuando el contrario pierde los suyos. Para lograrlo ha de invocar criaturas, conjuros y encantamientos con los que luchar. Algunos de estos encantamientos sirven para potenciar las características de las criaturas invocadas, mientras que los conjuros permiten, por ejemplo, dañar directamente al hechicero contrario. Las criaturas invocadas, en un máximo de cinco, cruzan la línea divisoria en busca del enemigo para arrancarle sus preciados puntos de vida, aunque si encuentran una criatura enemiga por el camino, desviarán su atención hacia ella. La materia prima para poder hacer todo esto es el maná, que aparece en forma de cristales brillantes en el campo de batalla y que se regenera a un ritmo lento que se puede aumentar con la recolección de los fragmentos de cristal que dejan caer las criaturas al morir o, en un momento de desespero, pulsando un botón con frenesí. Finalmente, los hechiceros pueden defenderse de ataques directos a palos y utilizando un escudo.

Visto así no parece demasiado complicado y hasta resulta atractivo, pero a la hora de la verdad, un sistema de control que no se adapta bien a la mecánica de juego emborrona lo que de otra forma habría sido un brillante ejercicio de adaptación. La división de los hechizos en tres categorías diferentes obliga a utilizar submenús y un parco sistema de navegación por los mismos, lo que resta agilidad a la hora de seleccionar el hechizo deseado. Si a esto unimos el que es imperativo memorizar la ubicación en estos submenús de los diez hechizos con que se puede librar un duelo antes de comenzar el mismo, aún siendo el propio jugador quien decide dicha ubicación, surgen serios problemas de jugabilidad.

En Xbox Live estos obstáculos no son tan graves, porque el otro jugador también los sufre. Sin embargo, la forma de obtener el máximo de hechizos para jugar es terminar la campaña para un jugador, lo cual significa que muchos jugarán en desventaja ante la imposibilidad de progresar adecuadamente en la campaña.

El resto de aspectos técnicos de *Battlegrounds* es correcto, pero no suficiente como para eclipsar la lacra del sistema de control. Intentar enfrentarse a la máquina es de lo más frustrante, porque evidentemente la inteligencia artificial no tiene que volverse loca pulsando al menos dos botones, cuando no tres o más, para invocar a un mísero elfo. Si con el juego hubieran incluido un mando con unos cuantos botones más...

INFORMACIÓN ADICIONAL

»¡SOPORTE *LIVE* TOTAL!
Tienes duelos *on line* y hechizos para descargar (incluyendo conjuros, encantamientos y criaturas). El sistema de registro de estadísticas te ayuda a localizar oponentes de nivel similar.



VEREDICTO

POTENCIAL
Muchas pantallas de carga, pero cuando empiezas a jugar te enfrentas a múltiples personajes sin ralentización alguna.

ESTILO
Tiene el aspecto que debería tener un juego de *Magic*, un híbrido entre *El Señor de los Anillos* y *Yu-Gi-Oh!*

ADICCIÓN
La acción sin respiro significa que no hay un momento de tranquilidad, pero los controles lo matan todo.

LONGEVIDAD
Gracias al multijugador tendrás horas y horas de duelos, tanto *on line* como con dos mandos.

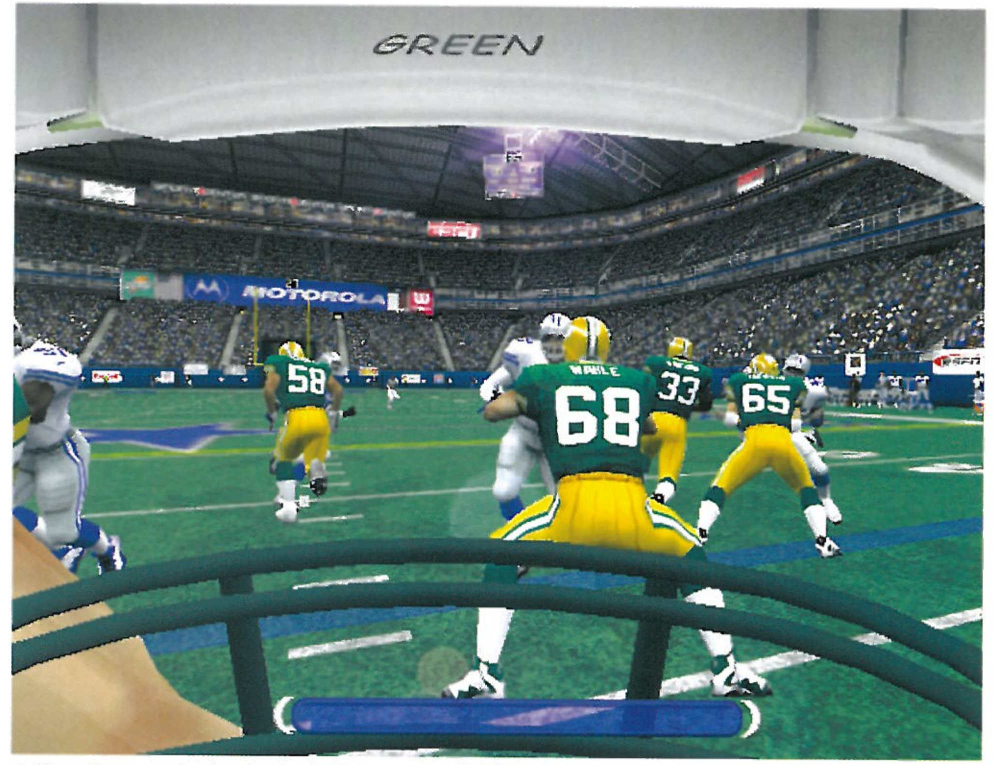
LO MEJOR
+ BATALLAS FRENÉTICAS
+ UN MULTIJUGADOR GENIAL

LO PEOR
- UN CONTROL POBRE
- LOS CAMPOS DE BATALLA SUPERPOBLADOS PRODUCEN CONFUSIÓN
- LAS MISIONES DE UN JUGADOR CARECEN DE INTERÉS

RESUMEN
Hace *Magic* accesible para quienes no sean aficionados, pero por culpa de un mal sistema de control y un campo de batalla confuso, es difícil jugar.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

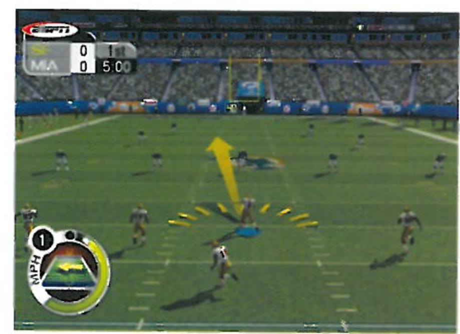




↑ Si pudieras sacarte el protector de dientes y escupir, ¡el modo en primera persona sería perfecto!



↑ Con razón los Giants son tan malos últimamente...



↑ Adopta una vista cenital de la acción.

El nombre es nuevo, pero ¿y el juego?

ESPN NFL FOOTBALL

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL JUGADOR MÁS WARREN
El tackle defensivo de los Tampa Bay Buccaneers y campeón de la Super Bowl Warren Sapp ha firmado como portavoz oficial y estrella de la portada del juego.



↑ Date un respiro y da descanso a tus maltrechos huesos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **VISUAL CONCEPTS**
- EDITOR: **SEGA**
- DISTRIBUIDOR: **ACLAIM**
- LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1-4 XBOX LIVE**
- WEB: **WWW. SEGA.COM**
- PEGI: **+3**

NO HAY mes en que no llegue otro juego de fútbol americano y se lance sobre nuestro escritorio para hacer un *touchdown*. Pero en vez de ser sólo una actualización anual al estilo de las series *Madden* de EA o *NFL Fever* de Microsoft, Sega ha cambiado el aspecto del juego, o al menos hasta que se acabe el contrato con la cadena de televisión ESPN. Quién sabe, igual de aquí a cinco años se llama *Estudio Estadio NFL*...

Se hace especial hincapié en hacer que juegues como si estuvieras viendo el partido por la tele. Todo, desde la pantalla inicial del título a las repeticiones instantáneas, se ha sacado directamente de la cobertura televisiva que la ESPN realiza. Incluso se ha reclutado a los comentaristas para que el juego sea lo más parecido posible a su homólogo de la tele. Y la cosa funciona, aunque los comentarios no son ni mucho menos tan emocionantes como los de sus rivales.

Una completa novedad en la fórmula es la opción Crib, que básicamente es como un parque para niños, pero para adultos, donde puedes relajarte entre partidos jugando a juegos clásicos de recreativa, trastear con tu máquina de discos y marcarte unos partidos de hockey de mesa y futbolín que tanto nos gustan en esas tardes de domingo.

Otra primicia en la serie –y de hecho en el género– es el fútbol en primera persona. Y es exactamente como suena. Puedes pasarte todo el partido viendo a través de los ojos del jugador que selecciones. Pero si bien esto abre una forma totalmente nueva de jugar al deporte más importante de los EE.UU., resulta dificilísimo hacer otra cosa que no sea perderse por completo en algún punto del campo.

ESPN NFL Football es un buen juego, con todo lo que cabe esperar. Pero con *Madden NFL 2004* y *NFL Fever 2004* ya en liza, no queda mucho sitio para un tercer aspirante. El hecho de que se soporte el juego en Xbox Live debería ayudar, eso sí.



↑ Acciona ambos gatillos para ver tu jugada.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Le falta algo en los gráficos, pero los jugadores se mueven bien. No saca partido al hardware.

ESTILO
Muy bien presentado al auténtico estilo ESPN. Captura el espectáculo de la NFL.

ADICCIÓN
No tan profundo como sus rivales, pero los modos Crib y de primera persona te tendrán ocupado.

LONGEVIDAD
Xbox Live debería mantenerte en forma durante muchos meses para acabar el primero en el modo Carrera.

LO MEJOR
+ LOS MODOS CRIB
+ CAPTURA BIEN EL ESPÍRITU DE LA ESPN
+ JUEGO EN XBOX LIVE

LO PEOR
- NO MATA EN CUANTO A GRÁFICOS
- DIFÍCIL DE ASIMILAR PARA NOVATOS

RESUMEN
Un buen juego de fútbol americano potenciado por la incorporación de modos de juego nuevos y muy ingeniosos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,0//10



Cuando se pierden los estribos, dale a tu oponente lo más fuerte que puedes. Gánate al público y ganarás el partido.



Cuando hay que irse, hay que irse.



Adopta una vista cenital de la acción.



Los protectores de cara que no falten.



Hay niveles en interior y al aire libre.

Juego frenético, tortazos y confrontaciones on line

NHL RIVALS 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
- DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-4 XBOX LIVE**
- WEB: **WWW. XSNSPORTS.COM**
- PEGI: **+16**

R*IVALES* es el primer juego de hockey sobre hielo de Microsoft para Xbox, y es del todo compatible con XSN Sports, la base de datos en línea de ligas y puntuaciones que Microsoft tiene para sus propios títulos. Puedes organizar competiciones, ligas, equipos y calendarios desde un concentrador central. Y eso es lo que lo salva de ser «un juego más» de hockey sobre hielo. De hecho es una bocanada de aire fresco.

Si no conoces el deporte –bienvenido– puedes pasar enseguida a la acción gracias a una variedad de modos rápidos. Hay incluso un modo Rivalidad que enfrentará automáticamente entre sí a algunos de los nombres de más peso en un encarnizado encuentro.

En cuanto le pillas el truco a los sencillos controles puedes adentrarte en el modo Carrera y su fascinante procesamiento de estadísticas. Aquí puedes configurar roles singulares para cada jugador, como los de francotirador, ejecutor y agitador, que cumplirán así misiones específicas sobre el hielo. Mientras tú vas arriba y abajo por la pista, persiguiendo el disco como un perro rabioso, tu francotirador designado estará siempre pensando, listo para escaparse a portería. Es como un ariete pero con un nombre más guapo.

Antes de que la acción se ponga en marcha, eso sí, se ha implementado un sistema de saque que posibilita varias opciones de cara a iniciar el partido. En cuanto el árbitro suelta el puck, puedes elegir entre ir limpiamente a por él con el palo, usar los pies del jugador para arrebatárselo a tu oponente o bloquearlo empujando al otro jugador, como hacen en la tele. Una vez que le has birlado el disco al enemigo delante de sus narices, la vista cambia de inmediato a cenital y allá vas. Es bastante fácil de asimilar y los pases entre tu equipo son sencillos de controlar. Lo de marcar ya es otra historia. En nuestros primeros partidos bombardeamos una y otra vez la portería, pero nada perforaba la red del guardameta. Tienes que currártelo para hacer que este salga un poquito a base de hacer pasar rápidamente el puck por delante de él, para entonces intentar colarle un tiro bajo por una de las esquinas. En cuanto adquieras práctica, no tardarás en ser imparable.

Y ¿qué pasa cuando eres un dios imparable del hockey? Te metes en Internet y disparas a matar. Cada jugador tiene una 'mecha' que, en cuanto se consume, lo convierte en un hombre furioso. Cuando esto ocurre, el juego se convierte de pronto en una gran bronca, con los dos jugadores liados a mamporros. Puedes elegir entre retirarte (sí, claro) o lanzar un ataque frontal contra la barbilla de tu rival. Seguro que este elemento se va a usar mucho en *Xbox Live.*

No a todo el mundo le tira el hockey sobre hielo, pero los entusiastas tenemos todas las garantías con *NHL Rivals 2004.* Y si estás enganchado al mundo en expansión de Xbox Live, encontrarás montones de jugadores a los que medirte. Para eso se inventó Xbox: siempre encontrarás un juego y alguien a quien apalizar.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ESCUELAS RIVALES

El capitán que más tiempo lleva en la NHL, Steve Yzerman de los Detroit Red Wings (no, tampoco lo conocemos) es el elegido para aparecer en la portada.



POTENCIAL
Acción veloz, refinada y helada a punta pala. Los modelos parecen casi demasiado reales.

ESTILO
Los seguidores de la modalidad se deleitarán con la autenticidad de la presentación.

ADICCIÓN
Con la sencillez de los controles, en unos minutos ya estás jugando, y la jugabilidad ofrece un auténtico reto.

LONGEVIDAD
Un buen juego para uno solo, pero en el terreno online será más o menos inmortal.

LO MEJOR
- ACCIÓN FRENÉTICA
- COMPATIBLE CON XSN SPORTS
- FÁCIL DE ENTENDER

LO PEOR
- LOS COMENTARIOS NO TARDAN EN CRISPAR
- LA MECÁNICA DE LUCHA PODRÍA SER MUCHO MEJOR

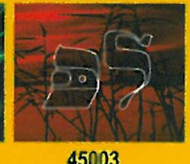
RESUMEN
Una representación rabiosa y acelerada de un deporte rabioso y acelerado con implacable agresividad incluida.

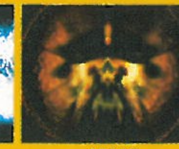
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,0//10

IMÁGENES EN COLOR

Envía MCIMAGEN seguido del CÓDIGO al 7744. Ej: MCIMAGEN 45001

45001 45002 45003 45004 45005 45007



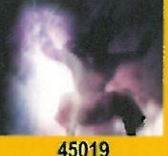





45008 45009 45010 45006 45011 45013








45014 45016 45017 45018 45019 45020

Viste tu móvil con las últimas tendencias del mercado

JUEGOS JAVA

Envía MCJAVA seguido de CÓDIGO al 7744 y sigue las instrucciones. Ej: MCJAVA












5007 5011 5006 5010 5012 5009 5008 5013

MELODÍAS MONOFÓNICAS

Envía MCPOLI seguido del CÓDIGO que quieras al 7744

Ej: MCPOLI 254620 NOTA: Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible

TOP 10
254620 Aicha / Outlandish
254622 Kylie Minoge / Slow
254623 Fran Perea / Mi Corazón
254627 Austin / La Incondicional
254463 Andy y Lucas / Tanto la Quería
254581 Beyonce / Baby boy
254590 Bacilos / Sólo un Segundo
254607 Chenoa / En Tu Cruz me Clavaste
254650 REM / Bad day
254684 BSO / Starwars

POP NACIONAL
254853 Fito y Fitipaldis / Soldadito Marinero
254851 Elefante / De la Noche a la Mañana
254850 Manu Tenorio / Usted no se Merece
254836 R. Futura / Enamorado de la M. juvenil
254835 Danny Daniel / Por el Amor de Una M.
254831 Chonchi Heredia / Dime Corazón
254830 Alejandro Fernández / No Sé olvidar
254825 Rosa / Sin Miedo a Caer
254805 Nacho Cano / Sube, Sube
254804 Camela / Nunca debí Enamorarme
254803 Bellepop / Esta noche Mando Yo
254802 Amaral / Cabecita Loca
254801 Tontxu / Risk
254800 El Arrebato / Una Noche Con Arte
254799 Rosa / Qué Te Ha Dado Ella
254798 Rosa / Después de Ti
254797 Antonio Orozco / No Puedo Más
254795 Eurojunior / Chachi piruli
254794 Eurojunior / Mueve el Ombligo
254792 Bustamante / Devuélveme el Aire
254784 D. de María y A. Orozco / P. Marchitos
254782 T. Aguilar y Amigos / Latido Urbano
254781 A. Sanz / Regálame la S. Dónde Te ...
254780 Rosa / Ausencia
254779 Rosa / Un Sábado Más
254778 Mala Rodríguez / No van
254777 Ojos de Brujo / Tanguillo de María
254776 La Buena Vida / Qué nos Va a Pasar
254775 Ojos de Brujo / Rumba Dub Style
254774 Mala Rodríguez / Mujer Chunga
254773 Ojos de Brujo / Payo Malo
254772 Mala Rodríguez / Tiburón
254771 Mala Rodríguez / Tengo un Trato
254770 Sidonie / Sidonie Goes to Varanasi
254769 Ojos de Brujo / Con Hambre
254768 Mala Rodríguez / Especias y Especies
254767 Rosa / Mejor Sin Ti
254766 Álex Ubago / A gritos Esperanza
254764 Agustín Lara / Piensa en Mí
254763 La Oreja de Van Gogh / La Playa

POP INTERNACIONAL
254852 Jewel / Stand
254838 Gaudino / Destination Unknown
254837 Avril Lavigne / Basket Case
254833 Frank Sinatra / Ive got you U. my Skin
254832 Cher / Its in His Kiss
254829 Aretha Franklin / Respect
254822 Rolling Stones / Angie
254821 Texas / I dont Want a Lover
254820 Bon Jovi / Keep the Faith
254819 Seal / Kiss From a Rose
254818 Robert Palmer / Simply Irresistible
254817 Elvis Presley / Heartbreak Hotel
254816 Christina Aguilera / Genie in a Bottle
254815 Air / Playground Love
254814 Radiohead / Idioteque
254813 U2 / Beautiful Day
254812 M People / Moving on up
254811 Massive Attack / Unfinished Sympathy
254810 Londonbeat / Ive B. Thinking About You
254808 Jazzy J. and The Fresh P. / Boom S. the R.
254807 SaltnPepa / Lets talk about sex
254806 Beastie Boys / No Sleep till Brooklyn
254786 Love Spit Love / How Soon is Now?
254785 Pink / Trouble
254783 TLC / Turntable
254765 Elton J. & Kiki Dee / Dont G. breaking...
254758 Liza Minelli / Cabaret
254754 Lou Reed / Perfect Day. Trainspotting.
254753 TLC / Creep

MÚSICA LATINA
254839 Luis Miguel / Nosotros
254834 Los Rodríguez / Sin documentos
254793 Juan Luis Guerra / Ojalá Q. Llueva café...
254740 Jon Secada / Otro día Más sin Verte
254695 Juanes / Un Día Normal
254613 Gloria Estefan / No Me Dejes de Querer
254612 Luis Miguel / Contigo
254591 Juanes / A Dios le Pido
254527 Marcela Morelo / Tu boca
254514 Patricia Manterola / Déjame Volar
254512 Natalia oreiro / Tu Veneno
254495 Diego Torres / Dónde Van
254492 Santana / Corazón espinado
254484 Alexandre Pires / Demasiado Fuerte
254476 Bandana / Sigo Dando Vueltas
254475 Elefantes / Abandonao
254461 Juanes / Mala Gente
254460 Ricky Martin / Juramento
254459 Juanes / Es Por ti
254457 Alexandre Pires / Quitémonos la Ropa
254444 David de María / Aviones Plateados

MELODÍAS MONOFÓNICAS

Envía MCMONO seguido del CÓDIGO que quieras al 7744

Ej: MCMONO 2493

TOP 10
2493 Fran Perea / Mi Corazón
2242 Andy y Lucas / Tanto la Quería
2447 Chenoa / En tu cruz me clavaste
2384 C. Quijano / Tequila
2529 Madonna y Britney / Me against the M.
2524 El C. del Loco / Nada V. a Ser Como Antes
2431 Beyonce y Seal Paul / Baby boy
2489 Outlandish / Aicha
2389 Queco / Tengo
2516 Atomic Kitten / If you Come to me

ALTERNATIVA
885 Garbage / Only Happy When it Rains
849 Dover / Dj
707 Dover / Devil Came to me
195 Undroop / The Train
2516 Atomic Kitten / If you Come to me
2514 Chemical Brothers / The Golden Path
1998 Ellos / Hermético
1997 Alcohol Jazz / No llores
1936 Sexy Sadie / You Know its the Way
1935 Sexy Sadie / Turn Me On
1934 Sexy Sadie / In the Water
1928 Sexy Sadie / Stay Behind me
1927 Sexy Sadie / Someone like you
1926 Sexy Sadie / Mr Nobody
1925 Sexy Sadie / I dont Know
1924 Sexy Sadie / A Scratch in my Skin
1797 Death in Vegas / Scorpio Rising
1760 Red Hot Chili Peppers / Can t Stop
1733 Fangoria / Hombres

MÚSICA LATINA
2668 Luis Miguel / Nosotros
2608 Rosana / No Habrá Dios
2526 Thalia / Baby I am in Love
2519 Miami Sound Machine / Paso a paso
2445 David de Maria / Pétalos Marchitos
2387 Dr. Muff / Pa Chulo Mi Pirulo
2386 Thalia / Alguien Real
2369 Marcela Morelo / Para Toda la Vida
2312 Elefantes / Abandonao
2310 Bandana / Sigo Dando Vueltas
2301 Alexandre Pires / Demasiado Fuerte
2294 Patricia Manterola / Déjame Volar
2292 Natalia Oreiro / Tu Veneno
2287 Marcela Morelo / Tu Boca
2281 Diego Torres / Dónde Van
2280 Santana / Corazón Espinado
2279 Manu Chao / Clandestino
2251 Cristian / No Hace Falta
2250 Gloria Estefan / Hoy

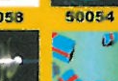
ANIMACIONES

Envía MCANIM seguido del CÓDIGO al 7744. Comprueba que tu móvil es WAP y compatible.

Ej: MCANIM 55075 PARA MÓVILES COLOR













55075 50053 50076 50077 50078
50006 50079 50037 50001 50080
50002 50029 50064 50058 50054
50083 50044 50032 50007 50004
50021 50081 50009 50008 50038
50062 50085 50090 50063 50046
50014 50072 50020 50084 50030
50018 50089 50026 50086 50087
50025 50091 50005 50040 50082

MODELOS PARA JUEGOS: Nokia 7250, 7210, 6610, 6100, 5100 7650 3650 3660 6600 N-Gage Siemens SX1, Samsung SGH-D700 Sendo X. 3410, 6310i,3510i,8910i Motorola T720

MODELOS MONOFÓNICOS COMPATIBLES: PHILIPS: FISIO 620- 120- 625- 825 ERICSSON: T-20E T39-T65-T29(R2)-R250-T66-T68m-T68i-T200-T100 T310-T610 SIEMENS: S45(GPRS8)-C45-M50-ME45 MT50-C55-A55-S55-M55-SL55 ALCATEL: OT511 OT311-OT512-OT525-OT715-525-331-526-535 NOKIA: 3210-3310-6210-6250-7110-7110e-8210-8210e-9000 9110-6110-8810-6150-8850-3330-5210-5510-6310-6510 7650-8310-3410-3510-6610-7210-6100-7210-7250-7650 3300-3510i-3650-5100-6650-6800-N-GAGE MOTOROLA: V100-T250-V260-T191-T192-C33x-720i SAMSUG: R200-R210-A800-S100S300-T100-T400-Q300 SAGEM: 930-932-939-959 TRIUM: 110-ODISSEY-ELIPSE LG: W3000-G5300-W7000 MOVISTAR: TSM4

Precio del mensaje 0,9€ + IVA

EA Y XBOX LIVE

UNA de las ausencias más notables en el catálogo de *Xbox Live*, y posiblemente la más incomprensible para los usuarios, es la de los juegos de Electronic Arts. Uno de los principales editores del negocio prescinde sistemáticamente del soporte para *Xbox Live* en los títulos para la consola de Microsoft. Es un tema del que se ha hablado mucho entre los usuarios pero del que no se han dado muchas explicaciones a nivel oficial. En las últimas semanas, la cuestión ha sido objeto de numerosos comentarios en la Red, principalmente debido a unas recientes declaraciones de Larry Probst, CEO de EA, en las que daba los motivos para la postura de su compañía. Probst explicaba que se debía a diferencias acerca del modelo de negocio. «Ellos están creando una nueva vía de negocio y de beneficios. Quieren utilizar nuestra propiedad intelectual. No nos quieren compensar por el uso de nuestra propiedad intelectual. Creemos que es poco realista», concluía. ¿Están condenados a entenderse EA y Microsoft? Los usuarios esperan que sí.

En cualquier caso, los espectaculares lanzamientos navideños no van a dejar mucho tiempo para preocuparse de esas cuestiones. Este mes os ofrecemos el análisis del espectacular *Project Gotham Racing 2* -cinco sobre cinco, ni más ni menos-, el imaginativo *Crimson Skies* y el menos resultón *XIII*. XSN Sports está celebrando su primer campeonato *mundial* -lee la noticia para entender el porqué de la cursiva- y se ha publicado abundante nuevo material con el que dar más vida a un puñado notable de títulos. Para los que tengáis dificultades a la hora de decidiros por un juego u otro en *Live*, podéis pasaros por la Web oficial de Xbox -www.xbox.com- y echar un vistazo al horario *Prime Time* que Microsoft prepara cada semana. Una sencilla iniciativa que establece un calendario de juegos para cada semana, cada día con un tema específico: fútbol americano, carreras, XSN, acción táctica, etc. Si la propuesta tiene éxito, ya sabes donde vas a encontrar más jugadores cuando entras en *Xbox Live*.

Live Noticias

CONJUNTO AURICULAR Y ALTAVOZ

Fabricado por Thrustmaster para los aficionados a Rainbow Six 3

NO LO LLAMAMOS Xbox Communicator, porque éste es un nombre propiedad de Microsoft, pero ya sabes de lo que hablamos. El desarrollador francés Ubi Soft y el fabricante de periféricos Thrustmaster han colaborado para lanzar al mercado un nuevo conjunto de auricular y altavoz diseñado especialmente para los jugadores de *Rainbow Six*. Lógicamente, el producto es también compatible con todos los títulos del catálogo *Xbox Live*.

Cualquier subscriptor del servicio sabe que buena parte de la diversión que aporta *Xbox Live* depende de la comunicación entre los jugadores. Con este producto, los seguidores más fetichistas de *Rainbow Six* -por lo demás, uno de los títulos estrella del servicio que reune a miles de jugadores- podrán disfrutar de unos auriculares con el logotipo del juego impreso. Según muestra la imagen promocional, éste también contará con un control de volumen añadido en el cable que une el conjunto con el controlador de Xbox. Por supuesto, el producto también admite las órdenes habladas que el jugador imparte a sus compañeros de equipo en la campaña para un jugador. El conjunto de auricular y micrófono ya está disponible en forma de *pack* junto a *Rainbow Six 3*, el exitoso juego de acción táctica por equipos de Ubi Soft. Por ahora, no se vende por separado.



↑ El *communicator* de Thrustmaster, diseñado para los seguidores de *Rainbow Six 3*.

Live Noticias

STAR WARS: BATTLEFRONT

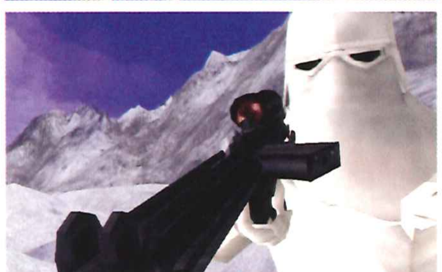
Tiene previsto su lanzamiento para el segundo trimestre de 2004

EL DESARROLLADOR de videojuegos Lucas Arts ha publicado las primeras imágenes del que es uno de los títulos *Star Wars* más prometedores para el año que acaba de comenzar. *Battlefront* es un juego de acción *on line* que quiere recrear la intensidad de las batallas entre la República y el Imperio utilizando un esquema de juego similar al de *Battlefield 1942*.

Del juego en sí apenas se conocen detalles confirmados de forma oficial, más allá de lo mencionado y de que se trata de un desarrollo multiplataforma para Xbox, PC y PS2. De forma más oficiosa, se ha publicado que incluirá batallas pertenecientes a la trilogía original y que los usuarios sólo podrán jugar como personajes humanos, lo que deja fuera a wookies, androides y Ewoks. El desarrollador, Pandemic Studios, ya tiene alguna experiencia con el universo *Star Wars*. Suyo es el juego *Las Guerras Clon*, publicado el año pasado con soporte para *Xbox Live*.

Las Guerras Clon ofrecía una entretenida campaña individual y un poco inspirado juego *on line*. Veremos que sucede con este *Battlefront*.





Live Noticias

CAMPEONATO MUNDIAL XSN

El ganador conseguirá 25.000 dólares.

PARA CUANDO esta revista caiga en tus manos, estará a punto de dirimirse en la ciudad de Los Ángeles el título de mejor jugador del mundo en XSN, la línea de juegos deportivos exclusivos de Microsoft con soporte para *Xbox Live*. Al ganador le espera un suculento premio de 25.000 dólares, algo más de cinco millones de las antiguas pesetas. Lo verdaderamente curioso del caso es que, tratándose de un *World Championship*, sólo puedan participar los jugadores residentes en EE.UU. y Canadá. Ejem. Esperemos que las posibilidades de participación se amplíen en próximas ediciones.

El proceso de selección comenzó el pasado mes de diciembre. Entonces, los 256 primeros clasificados en cada uno de los juegos que componen la línea XSN -*Links 2004, NBA Inside Drive 2004, Top Spin, NFL Fever 2004, NHL Rivals 2004* y *Amped 2*- tuvieron la opción de inscribirse en el campeonato entre los días 17 y 23. A lo largo del mes de enero se han celebrado los torneos preliminares hasta dejar un número de 8 concursantes que viajarán a Los Ángeles para celebrar la final los días 11 y 12 de febrero. En este punto, cada uno de los concursantes ya tiene asegurado un premio de 1.000 dólares. En la final competirán por alcanzar el premio de 25.000 dólares al que demuestre mayor habilidad con los juegos de la línea XSN Sports.

Live Noticias

NUEVO MATERIAL PARA RAINBOW SIX 3

Links 2004, Crimson Skies, Secret Weapons Over Normandy y Counter-Strike cuentan con nuevas descargas.

BUENAS noticias para los seguidores del *shooter on line* más excitante del momento. Ubi Soft ya ha publicado -para su descarga gratuita a través de *Xbox Live*- una nueva misión para *Rainbow Six 3*. Se llama Garage y puede jugarse tanto en solitario como en cooperativo a través de *Xbox Live*. En él, el equipo Rainbow debe seguir a un enemigo fuertemente protegido a través de un garaje y sus instalaciones adyacentes.

Hay otros títulos que también cuentan con nuevas posibilidades a partir de este mes. Microsoft ha publicado un nuevo circuito para su juego de golf *Links 2004*. Se trata del Kapalua Plantation en Hawai y ha sido diseñado por Bill Coore y Ben Crenshaw, lo que debería decir algo a los conocedores del mundillo del golf. La descarga puede efectuarse a través de *Xbox Live* previo pago de la cantidad de 4,99 dólares. Microsoft ha explicado que su intención es publicar un nuevo circuito cada dos o tres meses.

Sin necesidad de sacar la tarjeta de crédito, los usuarios de *Xbox Live* también podrán descargar nuevo material para *Crimson Skies, Secret Weapons Over Normandy* y *Counter-Strike*. Para el primero se hallan disponibles un nuevo avión y un nuevo escenario. El Fury es un modelo muy maniobrable adecuado para su utilización en el nuevo mapa. Caverns es un intrincado recorrido por, como evidencia el nombre, un conjunto de cavernas.

Secret Weapons Over Normandy, el simulador aéreo de LucasArts, cuenta con una descarga de similares características. El nuevo avión es el Kawasaki Ki-61 Hien, un caza japonés armado con dos ametralladoras y dos cañones. La misión recibe el nombre de Last Chance! y sitúa a un transporte estadounidense en las cercanías de un aeródromo japonés. El jugador debe pilotar el Ki-61 para limpiar el cielo del enemigo imperialista y permitir a los bombarderos G4M1 acabar con el objetivo.

Por último, *Counter-Strike* también recibe el tratamiento *Live*. Office es un nuevo mapa en el que las fuerzas antiterroristas deben liberar a los rehenes y sacarlos de un edificio de oficinas. En Inferno, el objetivo de los terroristas es destruir los conductos de gas que cruzan un pequeño pueblo.



Garage, la nueva misión.



Los coches facilitan cubrirse en los tiroteos.



Live Análisis




Bizarre ha prometido material descargable para *Project Gotham Racing 2.*



Una de las mejores experiencias en *Xbox Live.*





El rey de la velocidad on line y off line

PROJECT GOTHAM RACING 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO

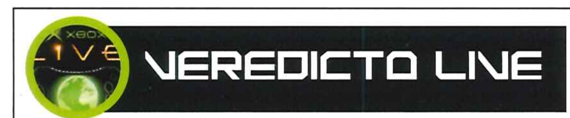
DESARROLLADOR: **BIZARRE CREATIONS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-8**
WEB: **WWW.XBOX.COM/**
PEGI: **+3**

A ESTAS alturas ya debes saber que *Project Gotham Racing 2* se ha convertido por derecho propio en uno de los títulos de referencia dentro del catálogo Xbox. Y habrás oído hablar de los gráficos espectaculares, la fidelidad con la que están recreados los escenarios, la variedad de coches, ciudades y circuitos, la excelente conducción y el estimulante sistema de kudos que premia la habilidad del piloto al volante.

Pero de lo que toca hablar aquí es de *Project Gotham Racing 2* en *Xbox Live* y de cómo también se ha convertido en uno de los títulos obligados para cualquier subscriptor del servicio amante de la velocidad. No se trata tan sólo de que las virtudes anteriormente mencionadas se mantengan intactas en el juego *on line*, ni de que las partidas funcionen sin problemas de *lag* y la velocidad de imagen sea completamente estable, ni del evidente aliciente que supone competir contra jugadores humanos en lugar de la IA del juego. Además de todos estos aspectos, lo que convierte al título de Bizarre en merecedor de la máxima puntuación es la forma en que se han integrado con total fluidez la faceta *off line* y *on line* del juego. Hasta el punto de difuminar las diferencias entre ambos y hacer que lo interesante sea jugar siempre conectado a *Xbox Live*. Tanto en solitario como contra otros jugadores.

En el modo para un jugador, *Project Gotham Racing 2* actualiza las estadísticas de *Xbox Live* tras cada carrera, indicando su posición al jugador, cual es el record en el tipo de carrera realizado, etc. También puede competir en cualquier momento contra los fantasmas de otros corredores que el jugador puede descargar en su Xbox en el modo «Desafío con Fantasma».

En *Xbox Live* se mantiene el sistema de kudos característico de *Project Gotham Racing*. La cuenta se lleva de forma independiente a la de los kudos obtenidos en el modo para un jugador, pero se pueden combinar unos y otros para desbloquear coches. Como siempre, es recomendable pasarse al menos una vez el juego en solitario para desbloquear vehículos y circuitos antes de pasar a jugar contra otros jugadores. Pero no es imprescindible. Lo mismo puede hacerse en las partidas *on line*. Hay dos tipos de carreras en *Xbox Live*: carrera kudos -gana el que más kudos consigue- y exhibición -gana el primero en llegar a la meta-. Las opciones de configuración para cada carrera son enormes y permiten establecer todo tipo de criterios acerca del nivel de otros jugadores, el tipo de vehículos, hora, tiempo atmosférico, etc. Bizarre también se ha preocupado de señalar el idioma del anfitrión de cada partida, lo que facilita entrar en contacto con jugadores que empleen el mismo idioma. Así que podemos afirmar que *Project Gotham Racing 2* ofrece todo lo que uno puede pedir hoy en día a un juego de conducción en *Xbox Live*. Y eso es mucho.



POTENCIAL
Un ejemplo de juego diseñado con la vista puesta en *Xbox Live*.

CONFIGURACIÓN
Las opciones de configuración son enormes; lo mejor es la manera en que están integrados el modo para un jugador con *Xbox Live*.

VARIEDAD
Más de un centenar de vehículos, once ciudades con decenas de circuitos, numerosos parámetros de configuración y la promesa del material descargable.

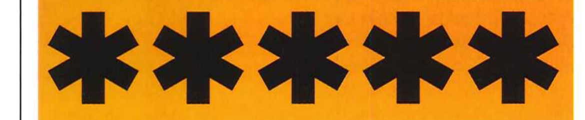
LIVE
Aquí es cuando alcanza su plenitud como juego.

LO MEJOR
+ CIRCUITOS COCHES
+ SISTEMA KUDOS
+ DETALLES

LO PEOR
- LO ESTAMOS PENSANDO...

RESUMEN
El mejor juego de carreras y quizás el mejor en *Live*. *PGR 2* es el ejemplo a seguir por el excelente nivel que muestra.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

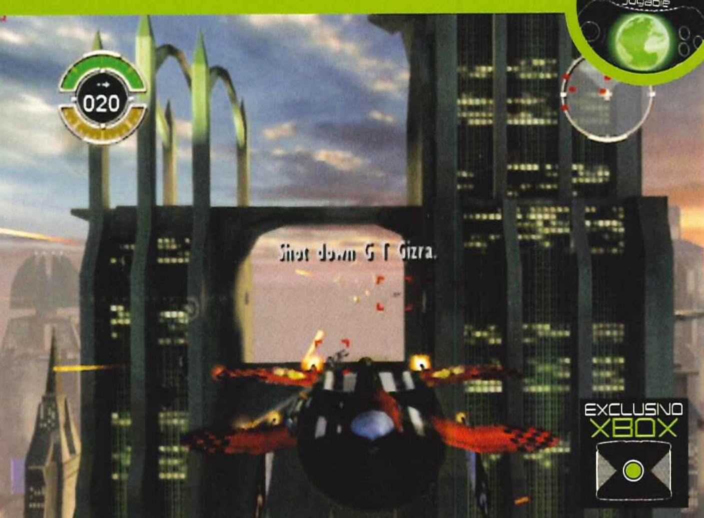




Live Análisis




↑ Hasta 16 jugadores en cada partida.



↑ El número actual de escenarios es seis, descargas incluidas.



Algo diferente...

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

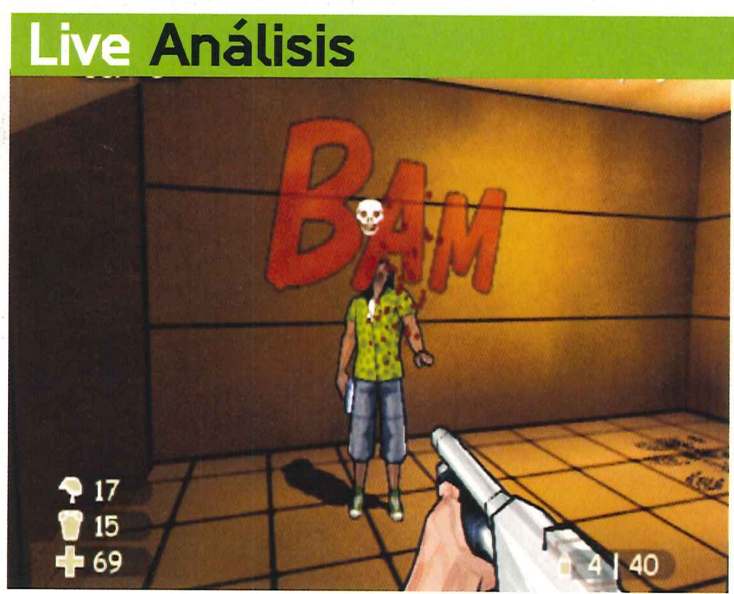
ENTRE TANTO *shooter* en primera persona que abunda por esta sección, el estreno de *Crimson Skies* no puede resultar más refrescante. Un juego de acción aérea con gráficos de primer nivel y una jugabilidad tan accesible como divertida. No es el único de este género en Xbox, pero el reciente *Secret Weapons Over Normandy* carece de juego *on line*, lo que convierte a *Crimson Skies* en una *rara avis*.

Crimson Skies cuenta con seis modos de juego a resolver en cinco escenarios. Y aquí está su mayor pega. Aunque todos ellos son de gran tamaño, resultan un número escaso para los jugadores ansiosos de pasar horas y horas delante de su consola. Desde que el juego ha salido a la venta, los desarrolladores ya han publicado un nuevo escenario -Caverns- para su descarga a través de *Xbox Live*. Los modos de juego son los de siempre con nuevos nombres. Ahí está el «Deathmatch» en sus dos variantes y también capturar la bandera «Keep Away» consiste en recoger un item y mantener la posesión para puntuar y puede jugarse en equipo o de forma individual. Y «Wild Chicken» aporta el toque de humor de llevar una gallina colgada del ala de regreso a la base para puntuar, cosa que también se consigue derribando enemigos. No hay grandes sorpresas en cuanto a los modos de juego, pero *Crimson Skies* aporta al juego *on line* su indiscutible personalidad y el buen hacer con que FASA ha rematado el producto en casi todos sus aspectos. Si no fuese por lo corto que se hace, se trata de un juego que mereceria las cinco estrellas, seguro.



¿Te gustan los aviones? Entonces *Crimson Skies* es una elección segura. Diversión y personalidad.

Live Análisis



↑ Las onomatopeyas es uno de los pocos recursos de cómic que aparecen en *live*.



↑ El modo de juego más interesante, «Sabotaje», sólo cuenta con tres mapas.



¿Qué queda sin la ambientación de cómic?

XIII TIENE COMO principal atractivo su estilo visual enraizado en el cómic. Desgraciadamente, algunos de los detalles que conferían esa personalidad al juego han pasado a mejor vida en *Xbox Live*. Ya no es posible determinar la posición de otros jugadores por las onomatopeyas visuales de sus pasos, ni se superponen esas rápidas secuencias de viñetas que ilustraban un impacto mortal. Quedan, por supuesto, los gráficos *cel shading* y todavía se emplean las representaciones visuales del último grito de una victima, por ejemplo. Pero *XIII* ya no se parece tanto a un cómic interactivo como en su faceta *off line*. Los desarrolladores no han conseguido trasladar ese espíritu.

De forma sorprendente para un *shooter* en primera persona, las partidas de *XIII* sólo admiten un máximo de ocho jugadores. Los modos son los típicos: «Deathmatch», «Deathmatch por equipos», «Capturar la bandera» y «Sabotaje». Éste último, el más interesante, es un juego por equipos en el que uno defiende unos objetivos que el otro ha de destruir. El número de mapas disponible en *Xbox Live*, once, es escaso. Son pequeños, en su mayoría pertenecen a la campaña *off line* y hay una sobre abundancia de armas e ítems en los mapas que igualan demasiado los combates. El modo *on line* de *XIII* es, básicamente, uno de circunstancias para un juego cuyos mayores atractivos están en la campaña principal de juego.



Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Dead or Alive Online	Team Ninja	Microsoft	*Beat-'em-up*	Primavera 2004
Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ	Acción táctica	Primavera 2004
FX Racing	Milestone	Por confirmar	Carreras	Primavera 2004
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	Bioware	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
LMA Manager 2004	Codemasters	Codemasters	Deportes	Principios 2004
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Codemasters	Shooter por equipos	2004
Painkiller	People Can Fly	Mindscape	Shooter en primera persona	Verano 2004
Race Driver 2: URS	Codemasters	Codemasters	Carreras	Primavera 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Verano 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004

STARCRAFT: GHOST

RACE DRIVER 2: URS

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Video especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

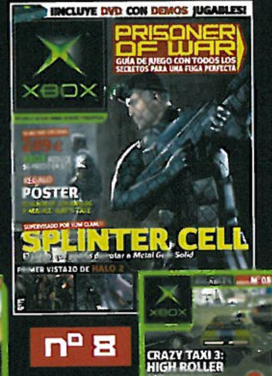
ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager























CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. .... Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8

☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15

LA ELITE DE LA XBOX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED 2
Analizado: ROX 22
Género: *Snowboard*
El nuevo rey de la montaña; el referente de los futuros juegos de acción extrema.
9,0



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7



BLINX:THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas.
Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. 9,0

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	**Analizado** ROX 19	**Género:** ETR	Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ALTER ECHO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Acción	Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad desaparece.	6,9
ANTZ EXTREM'E RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ARX FATALIS	**Analizado** ROX 23	**Género.** RPG	De la vieja escuela. Puede que te encante o lo aborrezcas, pero no te dejará indiferente.	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN



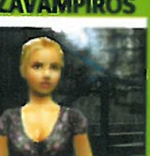
Analizado ROX 23
Género: Acción
Apasionante historia detectivesca que de quedará contigo cuando la termines.
9,0

BRUTE FORCE



Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones.
8,5

BUFFY LA CAZAVAMPIROS



Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. 8,5

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT



Analizado ROX 16
Género: Carreras.
Un juego de coches arcade 100% adictivo y espectacular gracias a sus modos de juego. 9,0

BATMAN: RISE OF TZU	**Analizado** ROX 23	**Género:** *Beat'-em-up*	Mejor jugar acompañado porque es mucho más divertido que haciéndolo solo.	6,0
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLODY ROAR EXTREME	**Analizado** ROX 23	**Género.** Lucha	Puede que te haga gracia al principio, a las pocas horas caerá en desgracia.	5,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BONICLE	**Analizado** ROX 23	**Género.** Plataformas	Con lo que vale este juego puedes comprar muchas piezas de Lego y pasártelo mejor.	3,1
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Arcade	Sin grandes complicaciones, consigue entretener a quienes lo están jugando.	7,9
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
BUSCANDO A NEMO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas 3D	Tiene la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez payaso como *prota*.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
CLUB FOOTBALL	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportivo	Nivel técnico elevado, muchas opciones de juego, muy recomendable para seguidores del Madrid y Barça.	7,6
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3

CHAMPIONSHIP MANAGER



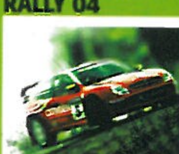
Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia. Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. 8,8

COLIN McRAE RALLY 3



Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro.
9,0

COLIN MCRAE RALLY 04



Analizado ROX 20
Género: Carreras
El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste.
9,4

CONFLICT DESERT STORM II



Analizado ROX 20
Género: *Shooter* en primera persona.
Acción en primera persona junto a elementos de simulación. Extraordinario. 8,5

COUNTER-STRIKE	**Analizado** ROX 23	**Género**: shooter por equipos	Una notable adaptación de un juego que cobra todo su sentido cuando disputamos partidas *on line*.	7,0
CRASH: NITRO KART	**Analizado** ROX 23	**Género**: Conducción	Confiábamos en disfrutar de un título jugable y divertido, pero nos ha decepcionado.	4,5
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
D&D: HEROES	**Analizado** ROX 22	**Género:** RPG	Nos hará pasar largas horas a la antigua usanza. Un juego de tablero en Xbox muy recomendable.	7,5
DAKAR 2	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DIE HARD: VENDETTA	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DINASTY WARRIORS 4	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Lucha	Diversión, adicción y sobretodo el largo tiempo que nos proporciona son sus mayores valores.	8,0
DINO CRISIS 3	**Analizado:** ROX 22	**G:** Acción en tercera persona	Sería un juego muy digno si no fuese por el sistema de cámaras que lo hace injugable.	6,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX



Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas.
8,7

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE



Analizado ROX 23
Género: Combate aéreo. Un sabroso juego de acción con personalidad propia. Espectacular y divertido. 8,5

DEAD OR ALIVE 3



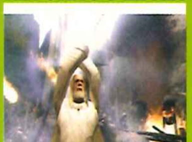
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up.
Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión.
8,9

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



Analizado: ROX 22
Género: Acción
EA finaliza la mayor saga literaria de todos los tiempos con un juego de acción increíble. 9,3

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



Analizado ROX 14**Género:** Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5

F1 2002



Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes. 8,7

FIFA 2002



Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. 9,2

EL HOBBIT	**Analizado** ROX 23	**Género:** Plataformas	Un título original y divertido para los millones de amantes de la obra de Tolkien.	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Deportes	Sega es, de momento, la única firma que hace sombra a EA en esto del basket.	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Acción	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FORD RACING 2	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Carreras	La física de los vehículos arruina un conjunto que debió alcanzar el notable.	5,7
FREAKY FLYERS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión.	7,0
FREEDOM FIGHTERS	**Analizado** ROX 20	**Género:** Acción	Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas.	8,0
FREESTYLE METALX	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Absorbente, difícil y muy variado; el mejor juego de motocross del catálogo de Xbox.	7,8
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GLADIATOR	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Lucha	Peleas y duelos a espada; bien presentado pero echado a perder por los problemas con la cámara.	6,7

FIFA 2003



Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA. 9,4

FIFA FOOTBALL 2004



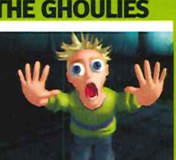
Analizado: ROX 22
Género: Deportes
El mejor simulador de fútbol incluye todas las licencias y una jugabilidad extraordinaria. 8,7

FUTURAMA



Analizado: ROX 18
Género: Plataformas. Imprescindible por su capacidad de divertir, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta de Futurama. 8,5

GRABBED BY THE GHOULIES



Analizado ROX 23
Género: acción
Puede sorprender a más de uno por su jugabilidad y por sus excelentes gráfico. 8,5

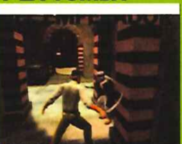
GLADIUS	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Lucha	Un título que quizás despierte la curiosidad de algunos jugadores entre tanto clon de otras cosas.	6,8
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GROUP S CHALLENGE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo.	7,7
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	**Analizado** ROX 23	**Género:** Deportes	Logra mucha credibilidad gracias a un juego deportivo alternativo y excelente.	8,1
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Se atasca nada más empezar; una oportunidad desaprovechada de crear algo interesante.	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	**Analizado** ROX 21	**Género:** Shooter	*Dredd* regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos.	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LA GRAN EVASIÓN	**Analizado** ROX 19	**Género:** Aventuras	Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados.	7,6
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0

HALO



Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra. 9,7

INDIANA JONES Y LA TUMBA



Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. 8,7

INDYCAR SERIES



Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados. 8,5

JET SET RADIO FUTURE



Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. 8,9

LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	**Analizado** ROX 19	**Género:** *Shooter* espacial	Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción.	8,1
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	**Analizado** ROX 23	**Género:** Shooter	EA debería replantearse esta serie ya que esta entrega recuerda mucho a su predecesor.	5,8
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDNIGHT CLUB II	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8

LINKS 2004



Analizado ROX 23
Género: Simulador golf. Te atrapará desde el mismo momento que golpees por primera vez la bola desde el *tee*. 8,5

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



Analizado ROX 23
Género: Estrategia
Los Sims como nunca antes se han visto en consola. Una adaptación a la altura del original en PC. 8,5

MAX PAYNE



Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción. 8,5

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. 9,2

ANÁLISIS DIRECTORIO

MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA
Analizado ROX 23

Género: Acción. La mezcla de infiltración y acción es una fórmula de probada eficacia que vuelve a funcionar. 8,5

MOTOGP 2
Analizado ROX 16
Género: Carreras

El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5
Género: Carreras

Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. 9,1

NBA LIVE 2004
Analizado ROX 21
Género: Deportes

Un título indispensable si eres un auténtico seguidor del básquet. 8,8

NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA JAM 2004	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Deportes	Tiene su punto fuerte en los mismo que las recreativas: la opción multijugador.	7,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5
NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2

NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15

Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox. 8,7

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Analizado ROX 23
Género: Carreras
Si te gustó *A todo gas*, prueba con el mejor *NFS* que recordamos en mucho tiempo. 8,5

OTOGI MYTH OF DEMONS
Analizado ROX 19
Género: Acción

Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción. 8,5

PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción

Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7

NHL 2004	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportes	Un simulador de deportes inteligente y frenético; aunque quizás es demasiado parecido al anterior.	7,8
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
OUTLAW VOLLEYBALL	**Analizado** ROX 23	**Género:** Deportes	Un título deportivo más con algunos buenos momentos multijugador.	6,0
PIRATAS DEL CARIBE	**Analizado** ROX 20	**Género:** Rol	Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees.	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0

PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS
Analizado ROX 10

Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5

PROJECT GOTHAM
Analizado ROX 2
Género: Conducción

Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. 8,9

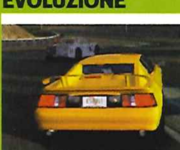
PROJECT GOTHAM RACING 2
Analizado: ROX 22
Género: Carreras

Todos los usuarios de Xbox deberían probar y saborear este juego. Es imprescindible. 9,3

PROJECT ZERO
Analizado ROX 14

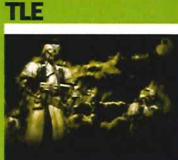
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado. 8,8

PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7
PRO BEACH SOCCER	**Analizado** ROX 20	**Género:** Voley playa	A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar.	4,6
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2,1
QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROADKILL	**Analizado** ROX 23	**Género:** Carreras/Acción	Imagina una versión de *Twisted Metal* con clasificación Triple X. No se parece en nada a este juego.	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	**Analizado** ROX 23	**Género:** Estrategia	Entrañable, colmado de reminiscencias históricas y divertido, aunque no consigue enganchar.	6,2
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3

RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15

Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0

RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras

No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5

RETURN TO CASTLE
Analizado ROX 15
Género: *Shooter* en primera persona.

Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. 9,2

ROCKY
Analizado ROX 9

Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo. 8,7

ROLLING	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Deportes extremos	Si necesitas dosis de acción callejera sazonada con cantidad de movimientos improbables.	6,9
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
Analizado ROX 23
Género: Simulador aéreo


Excelente modo campaña, contexto histórico, control, modelado de los aviones... 8,8

SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción

Duración, jugabilidad y ajustada simulación. 8,5

SEGA GT ONLINE
Analizado ROX 23
Género: Conducción. Se trata de una puesta al día con opciones para *Live* que un juego nuevo por completo. 8,7


SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG

Una experiencia de juego simplemente maravillosa. 8,8

SILENT HILL 2: INNER FEARS



Analizado ROX 9 **Género:** Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. 8,8

SOUL CALIBUR II



Analizado ROX 20 **Género:** Lucha
El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género. 9,0

SPLASHDOWN



Analizado ROX 8 **Género:** Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada. 8,5

SSX 3



Analizado: ROX 22 **Género:** *Snowboard*. El mejor *SSX* hasta la fecha: largo, desafiante, divertido e imaginativo. Im-prescindible. 8,9

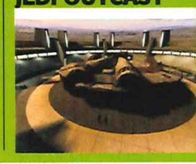
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	**Analizado** ROX 23	**Género**: Acción	Sin muchas pretensiones, logra divertir gracias a un diseño de misiones muy calculado.	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STARSKY & HUTCH	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
SX SUPERSTAR	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.	6,5
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0

SSX TRICKY



Analizado ROX 8 **Género:** Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables. 8,9

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Analizado ROX 10 **Género:** Acción / Aventura. Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



Analizado: ROX 19 **Género:** RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. 9,5

THE HOUSE OF THE DEAD 3



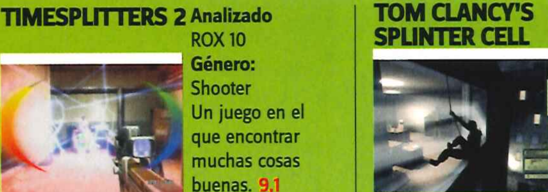
Analizado ROX 14 **Género:** Arcade de disparo. Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5

TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Carreras	Mezcla *GTA* con *Burnout 2* y escucha al Sr. Burns gritando en la calle a pleno pulmón: ¡Excelente!	7,2
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Analizado ROX 11 **Género:** Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5

TIMESPLITTERS 2

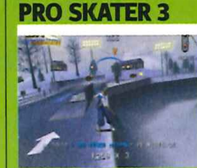


Analizado ROX 10 **Género:** Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas. 9,1

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Analizado ROX 10 **Género:** Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Analizado ROX 3 **Género:** Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos. 8,8

TIGER WOODS 2004	**Analizado** ROX 20	**Género:** Simulador de golf	No se trata de una secuela, sino de una actualización.	7,4
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	**Analizado** ROX 23	**Género:** Acción	Ofrece una experiencia de juego tan interesante como notable en algunos momentos.	8,0
TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0

TOP SPIN



Analizado: ROX 22 **Género:** Deportes
Xbox Live y otras muchas virtudes convierten a este título en el mejor juego de tenis de la historia. 9,0

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

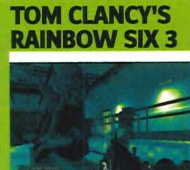


Analizado ROX 23 **Género:** Shooter
Las nuevas misiones enloquecerán a los incondicionales: *Live* se hace más grande. 8,5

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Analizado ROX 10 **Género:** Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6

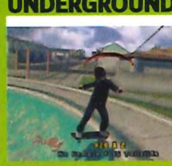
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



Analizado ROX 23 **Género:** Acción Táctica
Para los que tienen sentido del humor y quieren pasar un buen rato con los amigos. 9,0

VOODOO VINCE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas	Un buen juego que se queda medias por su escasa longitud y su estándar jugabilidad.	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	**Analizado** ROX 23	**Género:** Plataformas	Recomendable para los ávidos de plataformeo, teniendo en cuenta sus carencias técnicas.	7,9
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WORMS 3D	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Estrategia	Divertida secuela que disfrutarán los *fans* de la saga. La cámara y la ausencia de *Xbox Live* desmejoran la experiencia.	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
WWE RAW2	**Analizado** ROX 21	**Género:** Boxeo	Aunque el título es muy atrayente, se queda escaso en todos los niveles.	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5

TONY HAWK'S UNDERGROUND



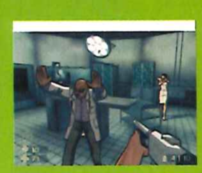
Analizado ROX 23 **Género:** *Skateboarding*. El enorme esfuerzo de Neversoft se ha visto plasmado en un juego grande y repleto de detalles. 8,8

UNREAL CHAMPIONSHIP



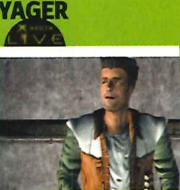
Analizado ROX 11 **Género:** Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5

XIIIMPACT



Analizado: ROX 22 **Género:** *Shooter*
Irresistible para los amantes del comic, previsible para los seguidores del género. 8,5

YAGER



Analizado ROX 14 **Género:** Combate espacial. Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox. 8,5



GTA Doble

No es fácil mantenerse en la cima de una carrera criminal, pero con nuestro manual tienes el éxito asegurado.

Grand Theft Auto III

Coches veloces, mujeres fáciles y cómo sacarle el máximo partido a todo en tu ascenso por la escala del crimen



↑ El héroe sin nombre de GTA III entra en acción.



TÉCNICAS DE VUELO DEL DODO

LUGARES: En primer lugar, busca un Dodo. Ve al aeropuerto de Shoreside Vale. Aquí hay tres sitios donde puedes encontrar uno. El primero está apenas pasada la cabina de peaje. Ve siguiendo la carretera y tuerce en el primer desvío a la derecha: el Dodo está en el medio. El segundo se halla en el mismo camino que el otro, más allá del hangar. Sigue hasta ver un avión a tu izquierda; justo después, gira a la izquierda y darás con un Dodo. El tercero se encuentra en la carretera paralela a la pista de aterrizaje. Síguela hasta ver dos hangares a la izquierda. En el segundo habrá un Dodo.

VOLAR: Estas direcciones son para el stick izquierdo. Ponte en la pista de despegue, echa a rodar y mantén entonces la palanca hacia abajo. Cuando salten chispas de la parte inferior, suelta la palanca y no tires hacia arriba. Ahora aguanta la palanca derecha hacia la izquierda o la derecha para tener una vista lateral, y ve dando toques hacia abajo para mantener el Dodo a ras. Deberías elevarte del suelo y, lo más importante, estar a nivel. Pulsa sin parar el gatillo derecho para mantener la altitud. Si pierdes altitud no te preocupes demasiado porque seguramente pillarás alguna corriente que te haga subir de nuevo. Si tu Dodo tiembla es por el viento; con toques a derecha e izquierda recuperas estabilidad. Cuando quieras girar, ten en cuenta que no puedes virar con rapidez: si tiras todo el rato a izquierda o derecha sólo conseguirás entrar en barrena. En vez de eso deberás tomarte tu tiempo para girar poco a poco; para ello, ve dando muchos toques en una dirección. Si te pasas con los toques, sólo has de dar otro en la dirección contraria para recobrar la estabilidad. Cuando desees ganar altitud, aguanta hacia arriba dos segundos y tira de inmediato abajo para nivelarte. Esto va genial para esquivar edificios. Ojo: si intentas tirar hacia arriba demasiado tiempo, entrarás en pérdida y descenderás. Una forma más segura de ganar altitud es bordear la costa de las islas. Al hacerlo irás subiendo. Tira la palanca para abajo para enderezarte.

ATERRIZAR: Suelta gas y estabiliza el avión para que no se agite. Mantén la palanca hacia arriba para que el morro se ponga a 45 grados respecto al suelo; da toques para mantener este ángulo. Las ruedas traseras del Dodo acabarán tocando el suelo; mantén pulsado el gatillo izquierdo y B para parar.



GARAJE DEL SECURICAR

Hay un garaje al lado del edificio de importación exportación de Portland. Al entrar en el puerto habrá tres coches, incluido un Kuruna. Detrás hay unos garajes azules numerados. El segundo no tiene número. Entra un Securicar en este garaje para obtener 50.000 $. Por desgracia, a cada entrega posterior que hagas recibirás 5.000 $ menos.







↑ El Cheetah blindado sólo está en Portland.



↑ Une menos en la lista.



↑ Aparca dos coches a la vez al guardar.



GARAJE DE COCHES SECRETO

Hay un garaje con una lista de coches en un lado. Entra en el garaje con un coche de la lista y se tachará. Podrás volver a este garaje y pillar cualquier coche. Para llegar aquí desde Wichita Gardens, sal todo recto a la calle. Pilla un coche y ve a la derecha. Cruza el aparcamiento por encima de la rampa. Sube por la cuesta que serpentea. Llegado al semáforo tira para la derecha. En el túnel ve hacia la izquierda. En el siguiente semáforo sube por la cuesta de la derecha y ve luego por la izquierda pasando por la presa. En cuanto llegues a la calle, gira a la izquierda. En la primera esquina verás la entrada al área del garaje, a la derecha.



GUARDAR MÁS COCHES EN EL GARAJE

Este truco es posible en Staunton Island y Shoreside Vale. Usa un coche para que sobresalga del garaje e impida que se cierre la puerta. Ahora mete todos los coches que puedas: apílalos para optimizar el espacio. Esto requerirá paciencia y unas maniobras complicadas por tu parte. Pero si te esmeras, el quebradero de cabeza valdrá la pena.



CHICA TRABAJADORA

Hacer esto sirve para algo más que únicamente para divertirse. Como muchos sabréis ya, pasar un tiempo con una prostituta te reaviva y renueva. Así que siempre que vayas bajo de salud, agénciate un coche y para cerca de una (van de rosa y marrón). Ella se acercará, hablará contigo y entrará. Pásatelo bien y tu salud se repondrá. Perderás un poco de dinero a cada segundo que pases con ella, pero tampoco será tanto. Aun así, si prefieres no malgastar la pasta, puedes atracarla y recuperar tus ganancias. Piensa también que deberías usar un coche decente para recoger a alguna; a las furgonetas, los coches patrulla, taxis... suelen ignorarlos. Por último, si recoges a una prostituta en un descapotable y vas a una zona apartada, ¡obtendrás »

CONSIGUE LOS 100 PAQUETES OCULTOS

PORTLAND

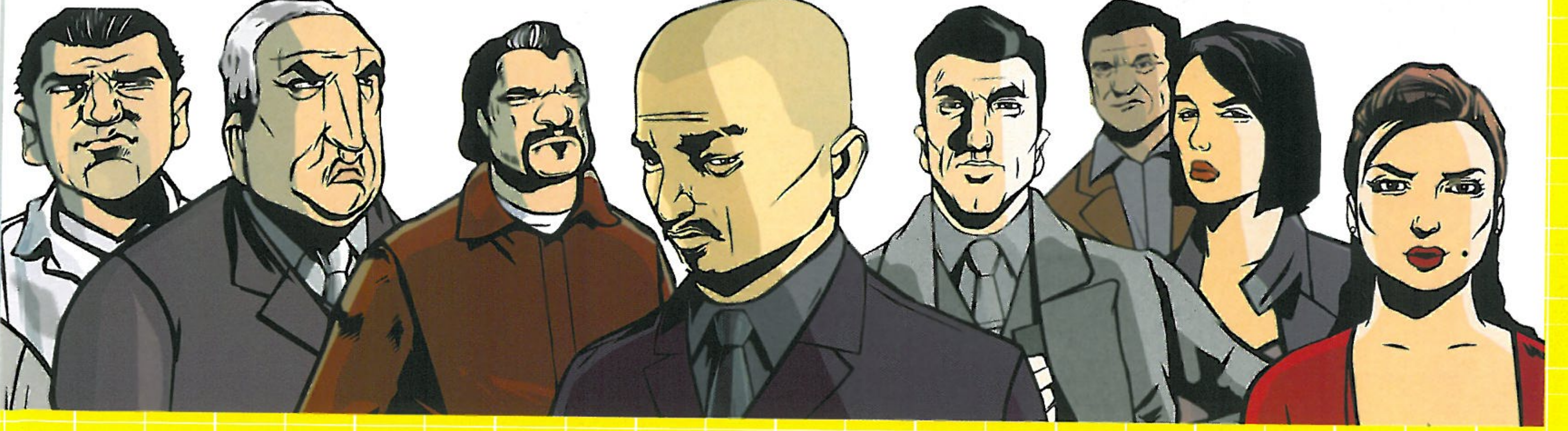
1. Dirígete al norte y sigue hacia Harwood hasta el final del camino.
2. Salta desde las vías para subir al tejado de la emisora de radio Head.
3. Ve St. Mark's. Súbete a la gasolinera Amco mediante las paredes de la calle.
4. Entra en Easy Credit Autos, en St. Mark's.
5. En la mansión de Salvatore.
6. Ve a la playa de Portland, justo debajo del balcón de la mansión de Salvatore.
7. Detrás del edificio de Hepburn Heights Towers.
8. Cerca del teléfono del parking de El Burro.
9. Entre los dos árboles de Hepburn Heights.
10. Una manzana al sur de Amco, donde hay un pequeño aparcamiento. Usa la entrada para coches para llegar a la zona.
11. Hay escombros y baches junto a algunos edificios de St. Mark's. Sube por ahí.
12. Vete al parque de St. Mark's. Está cerca de la pared de atrás.
13. Ve al Sexx Club 7 de Luigi y dirígete al tejado. Ve un tejado al oeste.
14. En la misma área que el número 13.
15. Sube las escaleras de un callejón de enfrente del Sex Club de Joey.
16. En el nivel central del metro de Chinatown hay algunos lavabos.
17. En la construcción de Rush, en el barrio chino.
18. Dirígete al callejón de St. Mark's.
19. Está en el túnel Tramp de St. Mark's, cerca de 8-ball's.
20. Salta desde las vias del tren para llegar al tejado del Supa Save, en Portland.
21. Ve al callejón trasero de Hong Hung, en Chinatown.
22. Usa las escaleras para llegar al tejado de Chinatown.
23. Vete al callejón trasero del Roast Peking Duck.
24. Cruza las puertas de la fábrica Bitch 'N' Dog de Trenton.
25. Llégate al tejado de la compañía Liberty Pharmaceutical de Trenton.
26. Dirígete al puerto de Portland. Sube al tejado mediante las escaleras del barco colombiano. Salta al toldo del edificio contiguo. Sube al tejado.
27. En un patio de Trenton. Usa la rampa para llegar aquí.
28. Ve detrás de la valla de delante del garaje de Joey.
29. Ve detrás de la valla de cemento que está de cara al molino en Callahan Point.
30. Dirígete al tejado del Sawmill de Trenton. Llégate ahí mediante la rampa de tierra.
31. Ve detrás de la Turtle Head Fish Company. Para entrar debes tener la camioneta de la pescadería (Fish Van) o el camión de la basura (Garbage Truck).
32. Ve al final del embarcadero pavimentado de Atlantic Quays.
33. Al sur de Portland hay una isla a la que has de llegar. Para ello debes tener el bote.

STAUNTON ISLAND

34. Ve a la tienda de excedentes del ejército (Army Surplus). Está entre el garaje y el muro del mar.
35. Dirígete al Coliseo. Está detrás de la señal de roca.
36. Este se halla en lo alto del hospital.
37. Ve a la entrada del estadio.
38. Ve al lado este de la universidad.
39. Ve a la obra y llégate a la sala del segundo nivel de dentro del edificio.
40. Usa las vigas de acero para subirte al pequeño puente.
41. Entra en el garaje colombiano.
42. Ve a la obra.
43. Ve al área del 8-Ball. Cerca de un aparcamiento hay un garaje con un paquete.
44. Dirígete al segundo piso del aparcamiento.
45. Ve al callejón de la charcutería de BJ (Deli & Grocery).
46. Salta desde el puente sinuoso al tejado.
47. Bajo el túnel de la carretera, cerca de una rampa.
48. Ve a la pista de baloncesto.
49. Ve al centro de la mediana del puente levadizo.
50. Ve bajo el puente del aparcamiento.
51. Ve al final del puerto del sur.
52. Dirígete al callejón que hay junto al puente Callahan en Newport.
53. Sube a lo alto de las escaleras del museo.
54. Salta desde el embarcadero que hay al sur del puente de Callahan.
55. Ve detrás de la comisaria del aparcamiento de atrás.
56. Ve a la calle que da a la comisaría.
57. Ve detrás de la iglesia.
58. Al final de un callejón de forma muy rara.
59. Ve al aparcamiento subterráneo de Amco.
60. Vuelve al tejado de Amco.
61. Sube las escaleras del edificio de cristal de Bedford Point.
62. Hay una entrada que da a un cruce, al oeste del número 61.
63. Ve al tejado del complejo de viviendas subvencionadas.
64. Mira detrás de las rocas en el pavimento de cerca del embarcadero.
65. Ve al complejo de viviendas y detrás de un edificio al sur del número 62.
66. Dirígete al parking subterráneo.
67. Sube a lo alto de la pasarela, al sur del número 65.
68. Detrás de la estatua de la estrella.
69. Dirígete al tejado del casino.

SHORESIDE VALE

70. Dirígete a la parte oeste de la presa.
71. Ve a la parte este de la presa.
72. Ve a la primera torre de la presa.
73. Ve al helipuerto de la presa inferior.
74. Ve al rincón de la presa, detrás de la roca.
75. Detrás de la casa de más al oeste.
76. Ve al porche de la casa que es la tercera de más al oeste.
77. Ve al porche que está al este de la casa del número 76.
78. Ve a la piscina de la mansión colombiana.
79. Ve a las mesa de picnic para dar con éste
80. Cae sobre el tejado de la fábrica de caramelo desde los muros de cemento.
81. Mira en el paso elevado de Cedar Grove.
82. Ve al tejado de la comisaría.
83. Ve a Pike Creek, detrás del edificio de los bidones de petróleo.
84. Mira detrás de la valla publicitaria que hay cerca del escondrijo.
85. Ve a la entrada de los apartamentos.
86. Mira entre estos apartamentos.
87. Mira encima del contenedor azul que hay al este del hospital.
88. Ahora ve y mira detrás del hospital.
89. Ve al tejado del gran edificio con un toldo extraño. Salta a su tejado desde el edificio de enfrente..
90. Ve a Pike Creek y mira entre el garaje y el muro del almacén Turtle Head.
91. Mira bajo el puente de madera de los jardines (Gardens).
92. Ve al área del otro lado del parking del aeropuerto.
93. Bajo el ala del avión en un hangar.
94. Mira en el suelo, cerca de la cúpula del aeropuerto.
95. Mira debajo de un avión en el aeropuerto.
96. Ve a la parte de delante del aeropuerto y mira entre ahí y las vallas publicitarias.
97. Ve al nivel inferior del metro.
98. Ve al helipuerto del aeropuerto.
99. Ve a la pista de aterrizaje que hay cerca del agua.
100. Por último, vete al final de la pista de aterrizaje.



CÓDIGOS DE TRUCOS PARA GTA III

Estos trucos son sólo una muestra para abrirte el apetito. En el próximo número te soltaremos una avalancha de códigos para *Grand Theft Auto III y Grand Theft Auto Vice City.* Hasta entonces, blíndate, agénciate un tanque o salta sobre un coche que pase por ahí para hacer surf urbano...

BLINDAJE TOTAL

» Para conseguir un blindaje total, pulsa botón negro, botón negro, gatillo izquierdo, botón blanco, izquierda en la cruceta, abajo en la cruceta, derecha en la cruceta, arriba en la cruceta, izquierda en la cruceta, abajo en la cruceta, derecha en la cruceta, arriba en la cruceta durante la partida.

SURF SOBRE UN COCHE

» Salta sobre un coche parado en un semáforo o bien ponte en medio de la calle y espera a que se detenga alguno para subirte encima. No debería costarte mucho mantenerte en pie, aunque a veces resbalarás. Una vez subido, abre fuego y deja que el coche te lleve por toda la ciudad. Si quieres que el coche acelere, sólo has de soltarle algunos cartuchos al coche en el que vas montado. Sólo por pura diversión, prueba a experimentar con varios automóviles, como los coches patrulla o los de las bandas. Hacer surf sobre un coche no es exactamente un secreto, pero divertido lo es un rato.

CONSIGUE EL TANQUE A LA QUE QUIERAS

» ¿De verdad quieres esforzarte por conseguir el tanque Rhino? Tendrías que pasarte horas para acabar el juego o enzarzarte en una batalla casi imposible con Johnny Law para adquirir este devastador blindado. O sea que hazlo por la vía rápida: ¡haz trampa! En cualquier momento de la partida, introduce la siguiente secuencia de botones: B, B, B, B, B, B, gatillo derecho, botón blanco, gatillo izquierdo, Y, B, Y. ¡Rock and roll!



Usa este Humvee para sacar vehículos de la carretera.

de inmediato 125 puntos de salud y te ahorrarás un dinerito!



COCHES BLINDADOS

CHEETAH: Encontrarás esta especie de Ferrari Testarossa blindado en Portland durante la misión Turismo. Primero consigue dos tanques con el truco de los tanques (ver a la izquierda). Apárcalos en la carretera, justo delante de tu escondrijo, en el lado más alejado de la entrada desde el cruce que hay calle abajo. Empieza la misión; dirígete a la línea de meta y dale un toque a un Cheetah con tu vehículo, cosa que provocará de inmediato una carrera. Vuelve a toda prisa a tu guarida y espera. Al cabo de poco, los Cheetahs bajarán rugiendo por la calle. Chocarán contra tus tanques y es probable que uno caiga en tu escondrijo. En cuanto los tres hayan chocado con los tanques, entra en el escondrijo y haz explotar el Cheetah. Usa tu tanque para empujar el Cheetah destruido a tu garaje. En cuanto tengas una gran parte del Cheetah en tu garaje, no salgas del tanque ni lo pierdas de vista. Si lo haces, el Cheetah desaparecerá. Te saldrá un mensaje que dirá que no puedes meter más de un coche en el garaje. Ahora sal de tu coche y mira el garaje; ¡un nuevo y flamante Cheetah para ti!

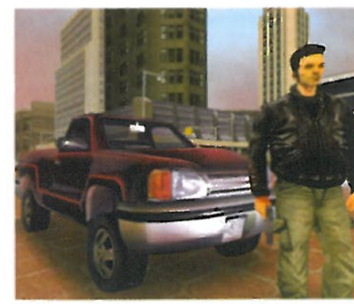
SECURICAR: Lo consigues en Portland durante la misión Van Heist. Embiste el coche hasta que el conductor salga y llévalo al garaje de Staunton. Busca una forma de salvar el hueco del puente. Apárcalo en el garaje y hazlo explotar para que la misión fracase. Al hacerlo, procura no sacarlo del garaje sin querer. Sal del garaje tras fracasar y vuelve.

BOBCAT: El Bobcat lo consigues en Stunton Island durante la misión Evidence Dash. Primero hazte con un vehículo muy grande (un tanque o un camión militar – Barracks OL– servirá). Luego busca el Bobcat y embístelo hasta que vuelque por completo. Ahora empújalo de vuelta al garaje y usa el mismo método que con los coches anteriores. Pero cuidado, que si sale de pantalla durante demasiado tiempo, el Bobcat desaparece.



MISIONES ESPECIALES

MISIONES DE LA AMBULANCIA: Recoge pasajeros y déjalos en el hospital. Conduce con cuidado, eso sí. Tras salvar a 50 pacientes encontrarás una píldora de adre-nalina en tu escondite. Observa que los heridos sólo pueden subir a tu ambulancia por el lado derecho. Si completas el nivel 12 puedes obtener carreras infinitas.


El Bobcat responde de maravilla.

MISIONES DEL CAMIÓN DE BOMBEROS: Píllate un camión de bomberos y empieza la misión. Debes encontrar incendios y sofocarlos en un tiempo límite. Haz clic en la palanca derecha para echar agua a los coches. Sin embargo procura no salir del camión porque la misión terminaría. Si logras apagar los 60 incendios en las tres áreas puedes ganar un lanzallamas en tu guarida. Hay tres sitios con camiones de bomberos, uno por cada sección de la ciudad:

PORTLAND: Tuerce en el primer desvío a la izquierda yendo al sur desde el túnel de Porter.

STAUNTON ISLAND: Lo encontrarás en la autopista del este, frente a la costa de Shoreside Vale.

SHORESIDE VALE: Enfila la calle que va hacia el aeropuerto. El camión está a la izquierda, frente al parking del aeropuerto.

MISIONES DE LA GRÚA: Esta misión será tediosa, pero vale la pena por la recompensa. En un momento dado el juego te dice que puedes usar la grúa para sacarte una pasta pillando vehículos de emergencia. Cada vez que agarres uno, llévalo al puerto de Pórtland y ponlo bajo el imán. Recibirás 1.500 dólares por vehículo; si puedes llevar los siete, obtendrás 200.000 dólares, más regalitos por cada uno. Además puedes volver a la grúa en todo momento y conseguir cualquiera de estos vehículos para su uso. Los siete vehículos necesarios son los siguientes: coche patrulla, Enforcer, camión de bomberos, ambulancia, Rhino, coche del FBI y camión militar.









Tommy Vercetti es un héroe con mucho más carisma y buen gusto para las camisas.

Para sobrevivir en los 80, hace falta algo más que bambas, unos Levis y camisas hawaianas...



TOMMY EN GENERAL

Tommy Vercetti es un tipo espabilado que te caerá bien desde el primer momento, así que ¿por qué no aprenderte algunos trucos para mantenerlo con vida, vestirlo como casi todos los personajes del juego y, llegado el caso, matarlo al instante?

VIGILANTE: Procura tener tiempo para hacer algunos trabajitos y misiones de vigilancia, ya que le dan ciertas ventajas a tu personaje.

GUARDAR ES BUENO: Aparte de toda la salud que hay por Vice City, verás que como en casa no se está en ningún lugar. Cuando hayas perdido puntos de vida, ve a los sitios de grabación de partida y contacta con el icono de guardar. Tras guardar o cancelar habrás repuesto tu salud.

UN HOMBRE BUSCADO: El icono de guardar también es útil para sacarte de apuretos. Mientras no estés en medio de una misión, puedes sobrescribir archivos de grabación. Carga la grabación más reciente y tu nivel de 'Se busca' caerá a cero. Tus bases también te proporcionarán un cambio de ropa que eliminará los niveles de dos o menos. Y lo mejor es que hay Pay 'n Sprays por un tubo.

TOCA CORRER: Cuanto más recorres el juego, más puede Tommy aguantar un esprint en cualquier momento. Otra forma de mantenerlo es dándole toques a A a un ritmo fuerte, en vez de mantener pulsado el botón hasta que Tommy quede agotado.



ARMAS

Para superar muchos de los mayores desafíos de Vice City es vital un uso eficaz de las armas. Hay nueve ranuras de armas (sin contar la cámara de Martha), y en ellas hay varias gradaciones de potencia para las armas. Recomendamos trastear con varia armas para completar misiones. Haz pruebas durante 'Jury Fury'.



CONSEJOS PARA LAS ARMAS

EL DERECHO A LLEVAR ARMAS, GRATIS: Hay montones de armas gratuitas por la ciudad. Encontrarás puños americanos detrás del Hotel Moonlight de Ocean Drive, o en los gorilas de The Malibu; la sierra mecánica se halla en el edificio de apartamentos de al lado del Pay 'n Spray de Ocean Beach; busca algunos cócteles Molotov delante del Tacopalypse del centro; el magnífico Colt Python está detrás de un edificio del oeste de Little Haití, cerca del puente rojo; busca un rifle de francotirador PSG-1 en el borde de la cartelera de un taxi Kaufman en Little Habana; y el lanzacohetes se encuentra detrás del Hotel Hooker cercano al aeropuerto.

ALTERNAR BLANCOS: El Colt Python es quizá el arma más efectiva del juego, ya que es una pistola que mata a la primera. Aunque no puedes correr con ella, prueba a usar la sencilla mecánica de fijado del Python. Mantén pulsado el gatillo izquierdo y pulsa entonces izquierda o derecha en la cruceta para alternar los blancos de tu campo de vista.

TIRO AL BLANCO: Presiona la palanca izquierda para agazaparte. Esta técnica es muy útil para esconderte detrás de salientes o paredes. Tras pulsar la palanca izquierda, si aguantas el gatillo izquierdo y pulsas el gatillo derecho con según qué armas, Tommy se plantará y disparará contra el blanco. Se volverá a agachar de inmediato en cuanto sueltes el gatillo.

PUÑO CARGADO: Para estar listo para dar un puñetazo, prueba a correr y aguantar el gatillo derecho. Tommy irá con el brazo a punto. Sólo has de soltar el gatillo derecho cuando estés cerca de peatones o polis y hacer que te persigan. Ahora pruébalo con la katana...

COMPARTIR MUNICIÓN: Hay cuatro armas en la ranura de la Uzi, que se usa para los tiroteos desde el coche: TEC-9, Ingram MAC, Uzi de 9 MM y el MP5. Lo interesante es que todas estas »



Este es el vehículo más veloz.



Estudia a tu blanco y afana el coche.



TRUCOS DE GTA: VICE CITY

LOS COCHES VUELAN
» Derecha en la cruceta, botón negro, B, gatillo derecho, botón blanco, abajo en la cruceta, gatillo izquierdo, gatillo derecho.

UN PUÑADO DE ARMAS PARA EL JUGADOR (ESTILO MATÓN)
» Gatillo derecho, botón negro, gatillo izquierdo, botón negro, izquierda en la cruceta, abajo en la cruceta, derecha en la cruceta, arriba en la cruceta, izquierda en la cruceta, abajo en la cruceta, derecha en la cruceta, arriba en la cruceta.

DIVIÉRTETE CON LOS FALLOS
» Salta desde la escalera de caracol del faro y antes de caer se producirá un paro del tiempo a lo *Matrix*. En el suelo, mira hacia arriba en primera persona y gira la perspectiva. ¡Procura no marearte!

» Ponte delante de un coche que venga hacia ti y dispara a la cabeza del conductor como francotirador. Ponte en el asiento del copiloto y mira cómo el conductor resucita de entre los muertos.

» Asusta a la gente para echarla al agua en el puerto que hay junto al faro. Haz de francotirador con los cuerpos que flotan; a veces levitan o se dan la vuelta y se hunden.

» Salta desde un techo sobre los peatones y podrás ponerte de pie sobre sus cabezas. ¡Es hora del surf sobre tarros!

» Secuestra un coche con un pasajero y llévalo a las escaleras del helipuerto del VCPD del centro. Para el coche y el personaje no controlable echará a correr contra la pared.

SITIOS DE INTERÉS EN VICE CITY
» Contempla los rascacielos al norte del Malibu hacia las 23:00. Verás...

» Pilota un helicóptero sobre las mansiones de Starfish Island. Una de ellas, en el extremo norte, tiene una piscina que parece una mujer en bikini.



↑ Algunos consejos para pilotar los muchos helicópteros del juego.

» armas comparten la misma munición. Es buena idea acumular munición en un arma menor (cualquiera de las tres primeras) en Ammu-nation o sitios secretos.



VEHÍCULOS

Ir por ahí a pie es para pringados. Te lo puedes pasar bomba con los vehículos de la peña, y además hay incluso más variedad en Vice City que en Liberty City, como motos, helicópteros, aviones (que vuelan de verdad), así como mayor diversidad de embarcaciones y autos, todos a punto para ti.

CAZADOR CAZADO: Ha habido un gran debate sobre la mejor forma de birlar el Hunter (un helicóptero de combate Apache, tu recompensa por encontrar los 100 paquetes ocultos) de Fort Baxter. Hemos encontrado varias soluciones a este problema. La más fácil parece ser usar un helicóptero para aterrizar entre el Hunter y las tropas de la base. Se les tapa la vista del Hunter y no disparan contra tu primer helicóptero porque no estás en él. Otras formas más arriesgadas implican atacar al enemigo desde los tejados o usar las aspas del primer helicóptero para cortar en rodajas a los soldados. Pero ten en cuenta que puedes entrar en la base como si tal cosa con un uniforme de policía, en cuyo caso no te dispararán. Asegúrate de pillar la ropa marrón de poli del vestuario de la comisaría de Washington Beach tras completar la misión Copland. Por cierto, recomendamos usar el Hunter para las misiones de vigilancia de la policía. Puedes llegar tranquilamente al nivel 50 y superior y conseguir decenas de miles de dólares por nivel completado. Pasa el nivel 12 y consigue además un blindaje máximo de 150.

MISIL ENTRE LAS PIERNAS: Asegúrate de usar la PCJ 600 para dar unos saltos únicos: cabe en espacios estrechos y tiene la mejor aceleración. Aguanta B (el freno de mano) o el gatillo izquierdo y gira el motor, y luego suelta el freno para acelerar en una corta distancia. Además, si tiras hacia delante en una PCJ (o cualquier otra moto), Tommy se inclina para adoptar una posición más aerodinámica, cosa que aumenta un tanto tu velocidad. A estas alturas ya sabrás que con la mayoría de motos puedes levantar la rueda delantera o trasera, pero ¿has probado a hacer el caballito y pasar por encima de los coches? Un buen sitio para encontrar siempre una PCJ es Ocean Drive, cerca del yate del coronel, y en la tienda de



↑ ¡Con los 100 paquetes será para ti!

Howlin' Pete, enfrente del bar de motoristas del centro (rompe el cristal para acceder sin problemas).

AYUDA CON LOS HELICÓPTEROS: En contra de la creencia popular, sí se puede tirotear desde un helicóptero, lo que no puedes es ver qué tiroteas. Selecciona el punto de vista 'cinematográfico' pulsando el botón blanco y usa izquierda o derecha en la palanca derecha para mirar, presionándola para disparar. Oprime la palanca izquierda para revolotear o aminorar con rapidez.

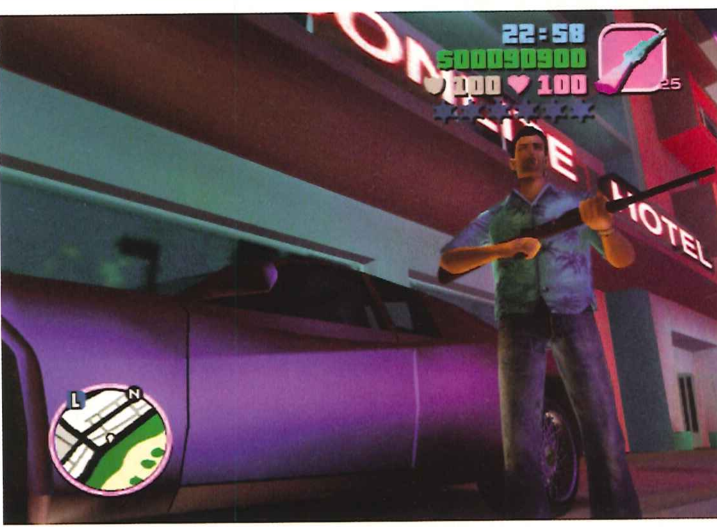
VEHÍCULOS SIN DINERO: Además de los sitios donde encontrar las PCJ 600, es bueno saber dónde dar con coches veloces y fuertes. Siempre puedes hallar un Infernus en el garaje del centro comercial de North Point, o en Starfish Island. Y no dejes pasar el fantástico Patriot (conocido también como Hummer) del estudio cinematográfico de Prawn Island, o de Phil's, en Little Haiti. Tras completar las tareas de Steve Scott, encontrarás el Skimmer (un avión manejable) estacionado cerca del puente de Prawn Island.

NUEVAS DIRECTIVAS DE MISIÓN: En Guardian Angel puedes fracasar a propósito en la misión y llevar a casa el Admiral blindado para quedártelo tú. Del mismo modo, vence a Hilary en la carrera de The Driver y espera en el Malibu hasta ver que el Sabre Turbo blindado se estrella contra la pared. Llévalo a un garaje pero asegúrate de empujarlo dentro en vez de entrarlo conduciendo (si no, podría desaparecer). Prueba a buscar una forma de solucionar lo del temporizador de autodestrucción del tanque en Sir, Yes Sir.

¡ACCCIONA LOS INTERRUPTORES!: No sólo los taxis tienen sistema hidráulico, ¿sabes? Ve a Little Haiti y afánale a alguien su Voodoo de la vieja es- »







↑ Completa algunas misiones a golpe de rifle de francotirador.

cuela (suele haber uno cerca de Auntie Poulet's). Presiona la palanca izquierda y controla el sistema hidráulico con la palanca derecha.

A LA OPULENCIA CON PARADAS: Si quieres hacer dinero poco a poco y con esfuerzo, puedes secuestrar un autobús y hacer su ruta. Estate atento a las señales de bus y te darán cinco pavos por aceptar pasajeros.



SECRETOS DE VICE CITY

NÚMEROS NUEVOS EN EL POLE POSITION: No pudimos evitar fijarnos en que en la primera sala del vestíbulo del fondo hay una *stripper* distinta cuando compras por primera vez el lugar. Asegúrate de gastar 600 dólares en cada una. Para nuestra sorpresa, en algún momento hará su numerito otra mujer con un sombrero de vaquero blanco (que no te cobra). Hay varias puerta cerradas con llave en el Pole Position, lo cual siempre le hace preguntarse a uno si habrá o no cosas que puedas hacer para abrirlas...

LUNA DEL DIABLO: Observarás que hay noches en que la luna puede ser más grande. Bueno, pues puedes controlar el tamaño exacto que quieres que tenga. Sólo has de sacar tu PSG-1 y pegarle tiros hasta que adquiera el tamaño que prefieres. Así puedes cambiar también las dimensiones de algunos cubos de basura.

LÍNEA DIRECTA CON THOR: No podemos evitar escuchar las entrevistas de la radio una y otra vez. Hemos oído las divagaciones de Thor en incontables ocasiones, pero a los de la redacción de nuestra revista hermana en EE.UU. se les ocurrió llamar de verdad al número que menciona: 866-PILLAGE. Y sí: si estás en ese país puedes llamar y escuchar a Thor hablar sobre una amplia variedad de temas. Y no, en realidad no te cuesta 175 $. Por desgracia en Europa no funciona.

MINIJUEGO DEL BALÓN DE PLAYA: En una piscina de Starfish Island puedes encontrar, fíjate tú, nada menos que un balón de playa (también lo hemos visto en las dunas de arena del campo de golf y en Ocean Beach). Si le pegas un toque se elevará por los aires. Ponte en su sombra cuando caiga y te rebotará en la cabeza. Sobre ella flotará un número cada vez que rebote, algo así como un minijuego. Aún no sabemos exactamente qué premio te dan por esto...

ESTRELLAS LITERALES: Habrás visto el logotipo de Rockstar en varias carteleras, pero seguro que nunca has reparado en que también es una constelación. Cuando la noche esté en su momento más oscuro, mira al cielo del este y verás una R gigante con una estrella muy brillante en la parte inferior derecha de la letra. Descarado y de poco gusto... Nos gusta.



CONSIGUE LOS 100 PAQUETES OCULTOS

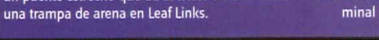
Ocean Beach.
1. En la pasarela de un edificio cerca del puente que hay al norte de Ocean Beach.
2. Sobre las rocas al nordeste de los tres islotes.
3. En el rincón del aparcamiento subterráneo al sur de Ocean Beach.
4. Al sur del punto de grabación de Ocean View, en las escaleras del faro.
5. Usa la PCJ para ir desde el tejado del pequeño centro comercial al tejado del este.
6. Detrás del edificio blanco al sur del hospital de Ocean Beach.
7. Pilla un bote en Ocean Beach y dirígete a la isla pequeña del sudoeste.
8. En Ocean Beach, en las escaleras del edificio que tiene una fuente cerca.

WASHINGTON BEACH
9. En las escaleras de una cabaña justo al este de la comisaría de WB.
10. Usa la rampa del callejón de detrás del hotel colonial para aterrizar en el tejado del otro lado de la calle.
11. Usa un helicóptero para alcanzar el tejado del edificio azul y blanco cercano a la comisaría.
12. A mano derecha del puente de WB, detrás de una columna de apoyo.
13. Subiendo las escaleras que hay cerca de Bunch of Tools en la ducha naranja.
14. Cerca de la piscina del edificio rosa, al sur de GG's en Washington Beach.
15. Bajo el puente que lleva a Starfish Island.
16. Detrás de la casa rosa y blanca de Starfish Island.
17. En las escaleras de una cabaña justo al este de la comisaría de WB.
18. En la comisaría de WB, en el segundo piso.

VICE POINT
19. Detrás del edificio de la mensajería Spand Express, al este de Starfish Island.
20. Detrás del Malibu, en el aparcamiento.
21. Cerca de un pequeño puerto tras las casas blancas de delante de la obra de Avery.
22. Detrás de una palmera en el tejado del edificio de enfrente del Malibu. Necesitas un helicóptero.
23. Tercer piso de la obra de Avery en Vice Point.
24. En un saliente encima de la piscina que hay al otro lado del Malibu.
25. En una de las tiendas del pequeño centro comercial de Vice Point.
26. En el Pizza Shop al norte del Malibu.
27. Tras las escaleras de un apartamento de varias plantas al este del Pizza Shop.
28. Detrás de la señal del Jocksport, en el lado este de la pista de coches teledirigidos.
29. El edificio de escalinata ancha cerca del puente que lleva a Prawn Island.
30. El edificio de apartamentos de la ventana abierta cerca de Golf Island. El de la misión Chase.
31. En el rincón noroeste de los patios de detrás del apartamento blanco de Vice Point.
32. Detrás de un soporte del puente de Prawn Island.
33. En el trampolín más alto cerca del puente de Prawn Island.
34. Cerca de la casa junto al puente de Golf Island.
35. El rincón noroeste del área de la piscina al norte de la playa de Vice Point.
36. En el segundo piso del centro comercial de North Point.
37. Entre las entradas del centro comercial de North Point.
38. En la planta baja del parking del centro comercial de North Point.
39. En la tienda GASH del centro comercial de North Point.
40. En la parte de atrás del edificio naranja de enfrente del centro comercial de North Point.

PRAWN ISLAND
(La isla del norte entre la parte continental y la primera isla)
41. En el estudio C de los estudios cinematográficos Interglobal.
42. Sobre el edificio azul de los estudios de cine Interglobal.
43. Al final del callejón al norte de los estudios de cine Interglobal.
44. En la casa amarilla de Prawn Island. Déjate caer desde el balcón a la sala de debajo.
45. En el porche trasero de la casa al oeste de Prawn Island.

LEAF LINKS
46. Bajo el puente que lleva a la campo de golf de Leaf Links.
47. En un puente estrecho que da al islote de Leaf Links.
48. En una trampa de arena en Leaf Links.



49. En una isla en medio del obstáculo de agua de Leaf Links.
50. En uno de los puestos del campo de práctica de tiros de salida.

STARFISH ISLAND
51. En la parte sur de la mansión de Díaz, cerca de la piscina.
52. Cáete del saliente junto al muro rosa que hay cerca de la piscina de la mansión de Díaz.
53. Cerca de la piscina en forma de R de en medio de Starfish Island.
54. En un jacuzzi en medio de Starfish Island.
55. La casa de más al nordeste de Starfish Island. Justo en el umbral.

DOWNTOWN (CENTRO)
56. En un rinconcito al sur de la pista de tierra para motos de Downtown VC.
57. En medio de la estatua de la llama en el edificio V.A.J.
58. En un rincón detrás del Mars Café, en Downtown V.C.
59. Junto a una señal de aparcamiento detrás del Memorial Stadium.
60. En el parking del hospital Schuman.
61. Sobre el edificio de las antenas de satélite frente al V.A.J.
62. En el edificio de oficinas que hay justo al sur del Memorial Stadium.

LITTLE HAITI
63. Salta desde el tejado de la tipografía al edificio blanco. Sigue la valla hacia el este.
64. Al borde del agua, al nordeste de la entrada de Phil's Place.
65. Detrás de la rampa del gran aparcamiento herboso cerca del Hotel Moist Palms.
66. En la escalera de un callejón, detrás del edificio de oficinas al sur de Phil's Place.
67. Usa la rampa al sur de Phil's Place para llegar al tejado de enfrente.
68. Entre los generadores del callejón que hay al sur de los taxis Kaufman.
69. En una de las cuatro tumbas de detrás de la funeraria Romero.
70. En las escaleras de uno de los edificios blancos de enfrente de los taxis Kaufman.
71. En una choza en el interior de Phil's Place.

LITTLE HAVANA
72. Detrás del mostrador de la tienda de donuts.
73. Sube las escaleras del edificio de molduras rojas al noroeste de la tienda de donuts.
74. En el callejón que hay justo al norte de la cafetería Robina's.
75. En un tejado detrás de la gran valla publicitaria que hay al este de la lavandería.
76. En la lavandería.
77. En el rincón del salón de exposición de coches.
78. En las escaleras de un edificio azul verdoso al este de la lavandería.

PUERTO VICE
79. En el gran hangar al oeste de la tienda de donuts.
80. Entre el remolque amarillo y el azul al oeste de la tienda de donuts.
81. En la cubierta del barco del sudoeste en el muelle.
82. En la parte este de la cubierta del barco.
83. Bajo el cartel de la autoridad portuaria de Vice City.
84. En un aparcamiento a la derecha del cruce en forma de T.
85. En el saliente que hay cerca del borde del agua, junto al barco del sudoeste.
86. En medio de cuatro grandes depósitos en la central eléctrica.

AEROPUERTO INTERNACIONAL ESCOBAR INTERNATIONAL
87. Detrás de un cartel en la base enemiga.
88. En el helipuerto de más al sur.
89. En el tejado del hangar, a la izquierda del terminal de cargamentos.
90. Detrás del parque de bomberos.
91. En el ala de un avión, conectado al puente de carga del oeste.
92. Bajo el avión, conectado al puente de carga del oeste que sobresale del terminal principal.
93. Bajo el avión pequeño que está medio fuera de un hangar.
94. En el puente de carga del este, sobresaliendo del terminal principal.
95. En el terminal principal.
96. En el tejado del terminal principal.
97. Debajo de un avión al noroeste del aeropuerto.
98. Detrás de las carteleras al este del aeródromo.
99. En el terminal 1-8.
100. En el tejado de uno de los hangares, cerca del terminal principal.

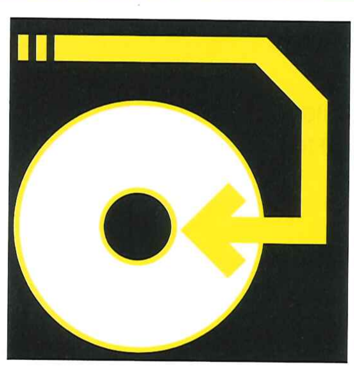
¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

ARX FATALIS



RPG Y XBOX: la combinación suena a buena idea, y así lo han entendido nuestros amigos de JoWood, quienes han trasladado el juego de PC a nuestra plataforma y a nuestro idioma. *Arx Fatalis* es un juego de rol que sigue una mecánica de funcionamiento y estructura argumental de lo más típico, pero sin ser por ello menos interesante y bien realizado técnicamente. Sin llegar a la tremenda libertad de acción y complejidad de *Morrowind*, el juego te propone un mundo subterráneo en primera persona repleto de puzzles por resolver y peligros que superar. La ambientación medieval de las catacumbas está muy conseguida y la interfaz de usuario, amigable y siempre dispuesta a ayudar más que a entorpecer, permiten que el jugador se sumerja en la trama desde sus primeros pasos en la aventura. Y eso es precisamente lo que esta demo te propone: la creación de un personaje totalmente personalizado y los primeros sorbos de un estupendo RPG del que pronto vas a querer más.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR/AGACHARSE**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**INVENTARIO/COMBO**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**COMBATE**
BOTÓN X	**MAGIA/LANZAR HECHIZO**
BOTÓN Y	**HECHIZOS**
GATILLO IZQUIERDO	**SALTAR**
GATILLO DERECHO	**GOLPEAR**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

FORD RACING 2



SI ERES aficionado al motor, seguro que la posibilidad de ponerte al volante de un gran surtido de vehículos que la escudería Ford ha producido a lo largo de su dilatada historia te suena pero que muy bien. Pues con esta demo podrás hacer realidad, al menos en parte, este sueño gracias a los dos desafíos que te tiene reservados. Bien conduciendo una montura conceptual, como es el Ford Mustang GT Concept, bien pilotando el todoterreno F-150 FX4 en los dos circuitos y tres niveles de dificultad disponibles, seguro que te deslumbra la fidelidad y belleza con la que se han modelado las carrocerías de los coches en este *Ford Racing 2*. Con el Ford Mustang GT tendrás que llegar primero en una carrera a dos vueltas dentro de una carretera de montaña, mientras que en la espectacular pista volcánica forestal y con tu cuatro por cuatro tendrás que evitar la eliminación en la primera de las dos vueltas y llegar el primero en la segunda. Así que ya sabes, no esperes ni un minuto más y ponte al volante de uno de estos increíbles Ford.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MANIOBRABILIDAD**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MANIOBRABILIDAD**
BOTÓN A	**BAJAR MARCHA**
BOTÓN B	**FRENO DE MANO**
BOTÓN X	**SUBIR MARCHA**
BOTÓN Y	**MIRAR ATRÁS**
GATILLO IZQUIERDO	**FRENAR**
GATILLO DERECHO	**ACELERAR**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**CAMBIAR VISTA**

KAO THE KANGAROO 2



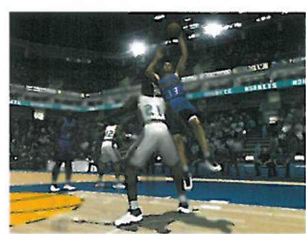
UNO DE LOS géneros que más agradan y enganchan a los jugadores es, desde siempre, el de las plataformas; y lo cierto es que títulos como *Voodoo Vince* demuestran a las claras que no todo está dicho, ni mucho menos, en este género. Kao el Canguro, otro de estos simpáticos amigos que os presentamos en diciembre, es un saltarín personaje tras el que se esconde una videoaventura de plataformas en 3D de lo más entretenida. En la línea de conocidos juegos como *Spyro* o *Rayman*, Kao deberá usar sus habilidades como canguro -léase brincar y rodar, golpear con sus guantes de boxeo y usar su poderosa cola como porra giratoria- para cumplir con los diferentes objetivos y retos que se le irán encomendando. Controles sencillos, gráficos coloridos y un buen número de pruebas de habilidad y pequeños puzzles son, en definitiva, los principales atractivos de esta demo que este mes os incluimos, bien para que podáis volverla a degustar, bien para que la descubráis por primera vez.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ROTAR CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**SALTAR**
BOTÓN B	**ATACAR**
BOTÓN X	**RODAR/APLASTAR**
BOTÓN Y	**LANZAR**
GATILLO IZQUIERDO	**GUARDIA/ESQUIVAR**
GATILLO DERECHO	**PRIMERA PERSONA**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**ESTADÍSTICAS/INVENTARIO**





NBA INSIDE DRIVE 2004



LOS ANGELES Lakers o San Antonio Spurs, ¿cuál de los dos equipos crees que tiene más posibilidades de ganar? Es más, ¿cuál de los dos crees que ganaría si tú estuvieras al frente?

Demuestra tu habilidad como entrenador y jugador, enfréntate a tu rival en el SBS Center de los Spurs o en el Staples Center de los Lakers y enseña al mundo de qué va esto del baloncesto estratosférico de la NBA en esta demo que nos regala XSN Sports. Disfruta con los realistas apuntes de los comentaristas, el rugido del público, la fidelidad de los marcadores electrónicos y las televisivas cámaras que te ofrece el juego, además, claro está, de los espectaculares movimientos bajo los aros de tus estrellas favoritas de la NBA.

Es, sin duda, uno de los mejores juegos de baloncesto del mercado y ahora puedes disfrutarlo con nuestra demo.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	DIRECCIÓN BOTE
CRUCETA DE DIRECCIÓN	TÁCTICA
BOTÓN A	PASE/CAMBIAR JUGADOR
BOTÓN B	GIRO/PEDIR PASE/ROBAR
BOTÓN X	TIRO/SALTO/REBOTE
BOTÓN Y	PASE CONTROLADO
GATILLO IZQUIERDO	PROTEGER BOLA
GATILLO DERECHO	TURBO
BOTÓN BLANCO	PANTALLA
BOTÓN NEGRO	PEDIR TIRO/PASE LARGO

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

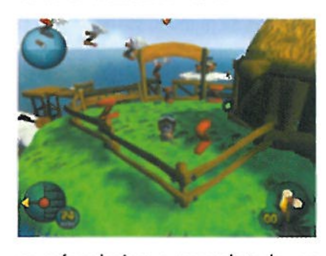


LUCAS ARTS continúa su saga *Jedi Knight* con una nueva incursión en la academia Jedi, pero esta vez nuestro destino, como humildes Padawan, se entrecruzarán con nombres tan conocidos en el universo de la Guerra de las Galaxias como Chewbacca, la Princesa Leia o el Halcón Milenario, y en planetas tan familiares ya para nosotros como Tatooine o Corellia. La demo te propone dos misiones para empezar a entrenarte en las artes Jedi, una en un espaciopuerto de Tatooine repleto de contrabandistas y la otra en unas antiguas ruinas chandrilianas. Habrán muchos disparos y acción a raudales en tu camino, pero cuidado con abusar de la Fuerza; nunca se sabe cuándo puede llevarte por la senda equivocada... o poner un Jedi oscuro en ella.

No dejes que el lado oscuro pueda contigo. Enfunda tu espada, prepara tu estrategia y... que la Fuerza te acompañe.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN/USAR FUERZA
PALANCA ANALÓGICA DER.	MIRAR/AGACHARSE
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SELECCIÓN ARMA/FUERZA
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	ACTIVAR ESPADAS
BOTÓN X	ASIGNABLE
BOTÓN Y	USAR/ACTIVAR
GATILLO IZQUIERDO	ATAQUE ALTERNATIVO
GATILLO DERECHO	ATAQUE
BOTÓN BLANCO	ASIGNABLE
BOTÓN NEGRO	ASIGNABLE

WORMS 3D



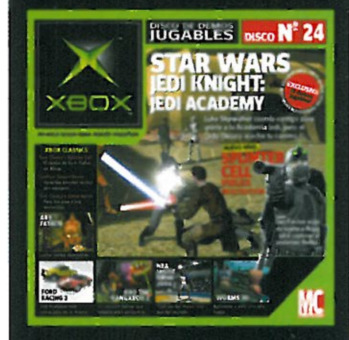
GUSANOS. Dícese de ciertas criaturitas rosadas de cuerpo alargado y cabeza prominente dotadas del más mortífero arsenal jamás creado por hombre o reptante alguno. En efecto, es difícil imaginar un juego más salvaje y, a pesar de todo, con más sentido del humor que cualquier *Worms*, ¿no? Pues te alegrará saber que llega a nuestra Xbox luciendo un magnífico y caricaturesco entorno 3D y toda la originalidad a la que nos tienen (mal)acostumbrados los chicos de Team17 Software. Así que ya sabes: elige tu arma, muévete con habilidad, apunta con tiento y aplasta a tu enemigo como si fuera un vil gusano, nunca mejor dicho. Y si se te resiste, utiliza un ataque aéreo o una bomba banana o un pichón buscador... ¿lo vas pillando? Divertido lo es, y mucho, y te lo pasarás en grande mientras jueges con nuestra demo.



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER/APUNTAR
PALANCA ANALÓGICA DER.	MIRAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	APUNTAR/MIRAR
BOTÓN	DISPARO
BOTÓN B	SALTO
BOTÓN X	PANEL DE ARMAS
BOTÓN Y	SELECCIONAR GUSANO
GATILLO IZQUIERDO	VISTA CENITAL
GATILLO DERECHO	PRIMERA PERSONA
BOTÓN BLANCO	GRANADA
BOTÓN NEGRO	SIN USO

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- AUTO MODELISTA
- STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT
- TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
- SONIC HEROES
- WHIPLASH
- SEGA GT ONLINE
- JADE EMPIRE
- WORMS 3D

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Splinter Cell: Vselka Infiltration

INFORMACIÓN DEL JUEGO
ANÁLISIS: NÚMERO 10
PUNTUACIÓN: 9,0
JUGADORES DEMO: 1

Esto te ofrecemos

Se trata de la primera parte de la última misión de Sam Fisher, que anteriormente tan sólo estaba disponible en *Live*. Third Echelon recuperaba inteligencia de la base de datos Kola Cell, de Phillip Masse, en el sentido de que empezaba a gestarse un nuevo plan. La célula de Alekseevich ha capturado el Vselka, un submarino capaz de desplegar cabezas nucleares.

Qué debes hacer

En total, los objetivos de la misión son tres. En primer lugar, tienes que encontrar al marinero Bobrov que está cautivo. Se trata del único superviviente del alboroto provocado por la célula de Alekseevich y debe de haber una razón por la cual se le mantenga vivo. Ten cuenta que el Vselka todavía se encuentra en el puerto, pero sumergido. La misión siguiente consiste en cerrar el compresor, obligando a que el submarino salga a la superficie. Después de esto, interponiéndose entre tú y la victoria se halla el equipo de seguridad de Alekseevich. Elimínalos y alcanza al Vselka.

¿Algo más?

El mes próximo encontrarás la segunda parte de este nivel apasionante. Sam Fisher sube a bordo del submarino Vselka en su misión final, antes de que el *Pandora Tomorrow* llegue a las consolas Xbox a finales de esta primavera.

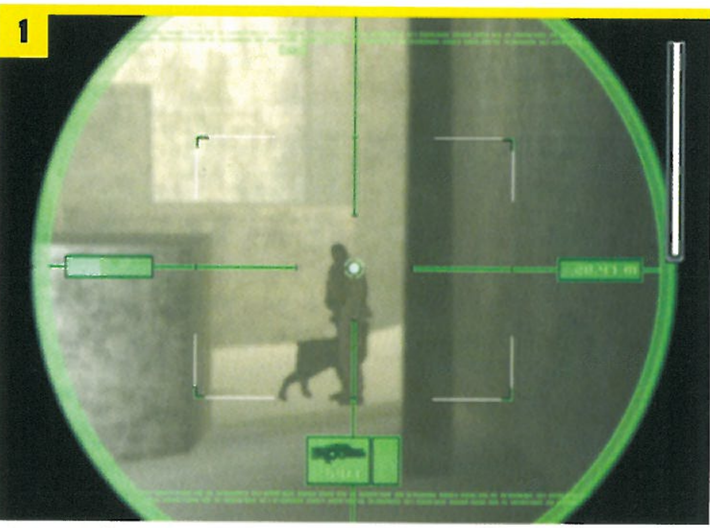




Si has comprado todo el juego, como premio puedes disfrutar de este extraordinario nivel de *Splinter Cell*.

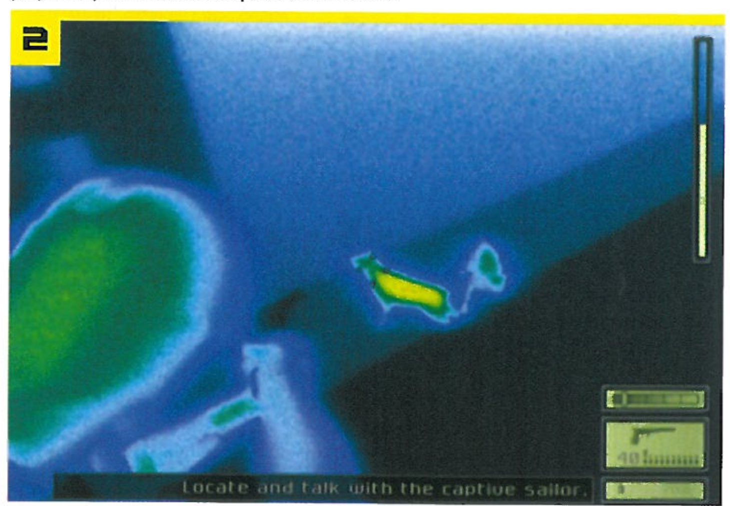
Debes de tener un juego *Splinter Cell* completo guardado en el disco duro de tu Xbox (compruébalo utilizando el panel de mandos). En caso contrario, carga *todo el juego* de *Splinter Cell* y crea un perfil nuevo. Carga el disco de demo y selecciona la opción *Downloadable Content* del menú. Vuelve al juego completo de *Splinter Cell* y carga tu perfil. Entra en el menú *Levels* y selecciona la opción llamada Vselka Infiltration.

1



Trepa por la pared. Si intentas hacerlo por la pared frontal aparecerá un guardia. Dispara sobre él y su amigo comprobará que se trata de un cadáver. Dispárale también y prepárate para recibir los disparos de un tercero.

2



Dispara contra el tercer guardia y estate a la espera de los perros. No pares hasta que los hayas matado. Cambia de arma y toma la pistola. Salta sobre el techo del tren para llegar a la sección siguiente.

3



Busca a un guardia que patrulla por el patio. No puedes dispararle desde lejos ya que las ventanas están cerradas. Espera hasta que se acerque a la ventana izquierda, avanza intentando pasar desapercibido y sitúate hacia la derecha. Dispara o haz uso del inmovilizador adhesivo.

4



No corras ni atravieses por la esquina, ya que hay una cámara de seguridad. Afortunadamente, esta es la única de este nivel que no está blindada. No te preocupes de utilizar el generador de interferencias ni las granadas de humo: dispara contra el objetivo y sigue hasta la habitación siguiente.

5



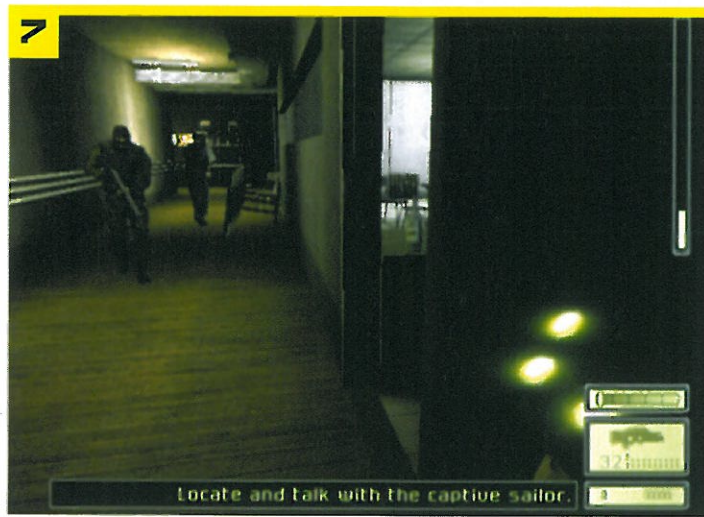
La sala doble oscurecida se halla guardada por dos torretas capaces de detectar el calor. Ilumina la esquina de la habitación e irrumpe en ella hasta alcanzar el primer panel de control, mientras se hallan distraídos. Hazte con el control de ambos ordenadores e inutiliza las armas.

6

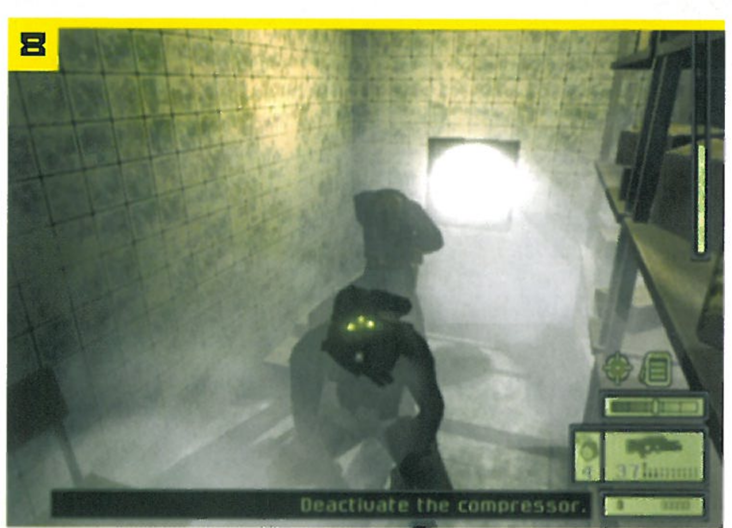


Elimina el bloqueo y utiliza la cámara óptica. La puerta situada en la parte opuesta también está bloqueada. Dentro encontrarás una memoria sólida con datos de Milos. Sigue adelante hasta llegar al próximo tramo de escalera y ametralla a otros dos guardias.





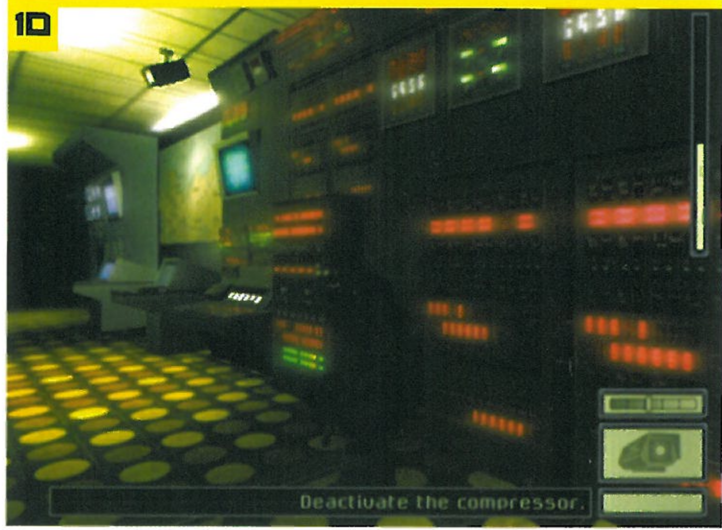
↑ En una cantina de la segunda planta hay dos guardias; el tercero se halla en el pasillo. Dispara una cámara adhesiva y aprésalos con la ayuda de una bomba de humo. El tercer guardia dispone de la combinación del congelador.



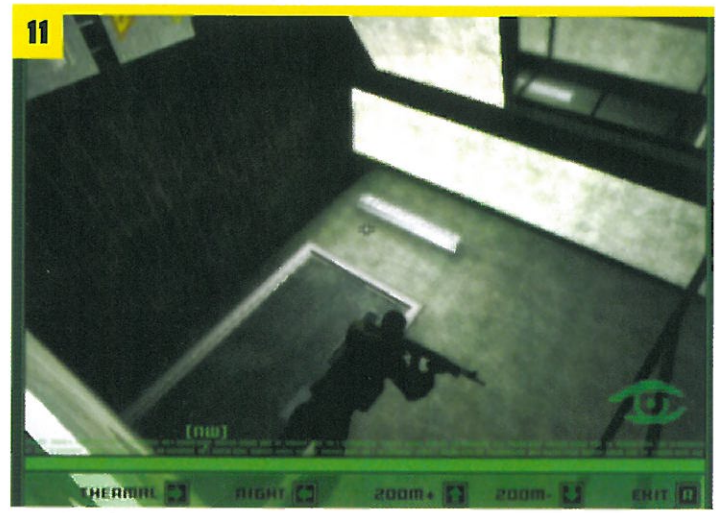
↑ Habla con Bobrov, que se halla en el interior del congelador, para saber la combinación de la cuarta planta. Un guardia utiliza un teclado numérico para franquear la puerta. Espíalo para saber la combinación o pasa a través de la puerta desbloqueada.



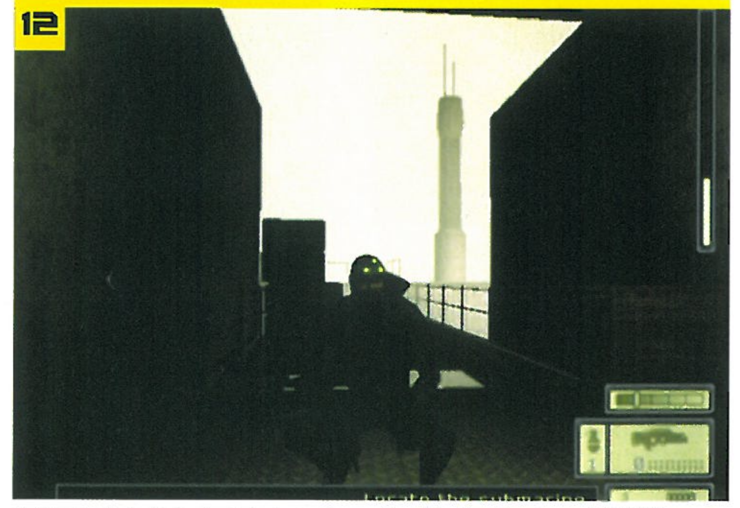
↑ Elimina a tres guardias que se hallan detrás de la puerta desbloqueda con una granada o con el SC-20K. Elude a la cámara utilizando el generador de interferencias. Entra en la habitación del compresor reptando (a través del respiradero).



↑ Entra por el lado derecho de la sala de control. ¡Cuidado con la alambrada de láser presente en ambos lados! Utiliza el panel de control y espera a que se abran las puertas. Lanza una granada a través de ellas.



↑ Vuelve a la escalera principal. Abajo en el fondo hay dos guardias. Lanza una cámara adhesiva para verlos. Elimínalos con una bomba de humo o mátalos con el SC-20K, es lo más adecuado.



↑ Desciende hasta la planta baja y entra en el pasillo. Cambia y toma el SC-20K para lanzar una ráfaga que elimine a los cuatro guardias. Acércate al submarino Vselka... ¡Continuará el mes próximo!

FIN





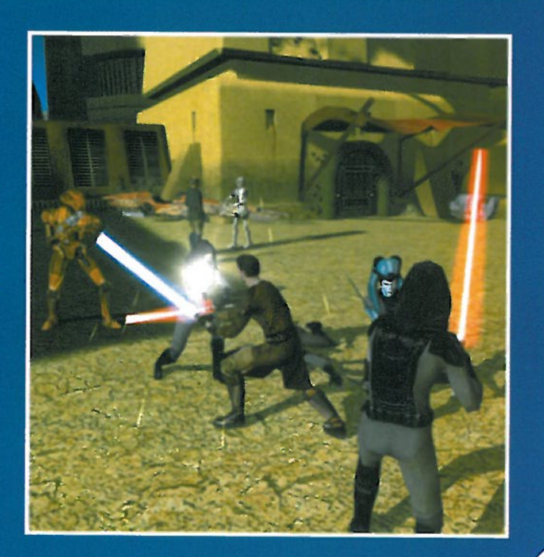
EL GRAN RETO

ESTE MES el Gran Reto gira en torno a la demo de *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, la última incursión de la legendaria saga de Lucas en nuestra consola. El reto que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que completar el nivel «Cult Sighting» que se desarrolla en Chandrila en el menor tiempo posible. Puedes saltarte las escenas cinemáticas y usar las habilidades de la Fuerza que más te apetezca.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu tiempo, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una puntuación.

¿Los premios? Los cinco mejores tiempos recibidos obtendrán como premio un llavero luminoso de *Star Wars* con forma de sable luz. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 8 de marzo (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 26 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de abril.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Jedi Knight*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Jedi Knight*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de marzo. Los ganadores saldrán publicados en el número 26 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (mayo).

Nombre:. . . . .

Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Marca: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO
Project Gotham Racing 2

NOTA IMPORTANTE: Cuando planteamos el reto de este juego no fuimos lo bastante precisos a la hora de especificar cuál de los marcadores de kudos era el válido para participar en el Reto. Como consecuencia de ello (entonamos el *mea culpa*, nadie es «ferpecto») el concurso ha quedado viciado y no sería justo adjudicar unos ganadores, así que hemos tomado la decisión salomónica de realizar un sorteo entre todos los cupones recibidos. Los afortunados han sido los siguientes:

Tristán McConell (Santa Cruz de Tenerife)
Oscar Martínez-Sosa Izquierdo (La Rioja)
Pedro León Franco (Córdoba)
Toni López Barbosa (Barcelona)
Daniel Ventura Sanz (Baleares)



¿ATASCADO EN UN JUEGO?

Tenemos más de 25.000 soluciones

PRIMA GAMES

LA BIBLIA DEL JUEGO

TODOS LOS TRUCOS DE TODOS LOS JUEGOS DE TODAS LAS CONSOLAS

MÁS DE 25.000 TRUCOS PARA MÁS DE 2.000 JUEGOS

PRECIO ESPAÑA 9,00 € • LA BIBLIA DEL JUEGO NÚM 1

PRIMA GAMES

The Prima Games logo is a registered trademark of Random House, Inc., registered in the United States and other countries. Primagames.com is a registered trademark of Random House, Inc., registered in the United States.

primagames.com

300 PÁGINAS DE TRUCOS

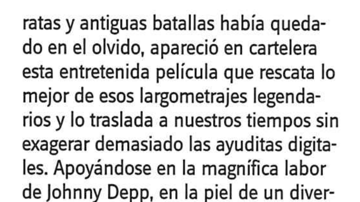


YA A LA VENTA



PIRATAS DEL CARIBE

LA IDÍLICA vida del capitán Jack Sparrow da un vuelco cuando su enemigo, el capitán Barbossa, le roba su barco, la Perla Negra, y ataca la ciudad de Port Royal secuestrando a Elizabeth Swann, la hermosa hija del Gobernador. Will Turner, el amigo de la infancia de Elizabeth, decide unirse a Jack en un acto de galantería para rescatar a la chica y de paso recuperar la Perla Negra. Lo que Will no sabe es que la maldición de un tesoro ha condenado a Barbossa y a su tripulación a convertirse eternamente en esqueletos vivientes. Cuando parecía que el género de piratas y antiguas batallas había quedado en el olvido, apareció en cartelera esta entretenida película que rescata lo mejor de esos largometrajes legendarios y lo traslada a nuestros tiempos sin exagerar demasiado las ayuditas digitales. Apoyándose en la magnífica labor de Johnny Depp, en la piel de un divertido pirata inspirado en el guitarrista de los Rolling Stones Keith Richards, el director Gore Verbinski (*The Ring*, *The Mexican*) consigue facturar una trepidante cinta de aventuras que, sin traspasar los límites del más puro espectáculo, deja un buen sabor de boca en el espectador. Además, esta edición viene cargada de extras.



EXTRAS

- Escenas eliminadas
- Comentarios opcionales en *off*
- Varios documentales sobre la realización de la película
- Contenidos especiales para ordenador
- Y más...

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **GORE VERBINSKI**
INTÉRPRETES: **JOHNNY DEPP, ORLANDO BLOOM, GEOFFREY RUSH**
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **PIRATAS**
DISTRIBUIDOR: **BUENAVISTA**

DIABLO (A MAN APART)

SEAN VETTER es un agente de aduanas especializado en la lucha contra el tráfico de drogas en el sur de California. Allí trabaja duramente para dar caza al mayor capo de la zona, Memo Gamboa. Todo cambia cuando la mujer de Sean es asesinada. Convencido de que Gamboa es el responsable del cruel asesinato, decide tomarse la justicia por su mano. Pero pronto descubre que el capo es sólo una marioneta: por encima hay alguien que mueve los hilos... Se hace llamar Diablo. Desde que irrumpieran en escena los musculados Silvester Stallone y Arnold Schwarzenegger, el horizonte hollywoodiense se ha poblado de tipos duros ansiosos por combatir el crimen al margen de las normas. El más célebre actualmente es Vin Diesel, una mole letal que no tiene nada que envidiar a los protagonistas de *Rambo* y *Conan*. *Diablo* es, posiblemente, la mejor película de cuantas ha rodado este actor estadounidense. Un policía con hambre de venganza, un cártel despiadado, un enemigo en la sombra de la talla del protagonista... Todos los ingredientes característicos del género policial de acción se combinan con unos efectos y unas escenas de peligro ciertamente notables. Preparad las palomitas.

EXTRAS

- Tráiler
- Escenas eliminadas

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **F. GARY GRAY**
INTÉRPRETES: **VIN DIESEL, JIM BOEKE, ALICE AMTER**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **ACCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

EL ÚLTIMO GOLPE

JOE ULTIMA un golpe en una joyería con su banda, pero comete el grave error de dejarse grabar por la cámara de seguridad. Al mismo tiempo el hombre que les proporciona los trabajos, Mickey Bergman, no le paga el golpe de la joyería y para compensarle le ofrece un gran robo de lingotes de oro a un banco suizo. Pero Joe no se fía... David Mamet ya demostró en la sensacional *La Trama* que es un magnífico director de *thrillers*. Este genial guionista, director y dramaturgo escribió otra obra de factura impecable que, desgraciadamente, no dejó una profunda huella en las carteleras. Lo cierto es que *El Último Golpe* es un *thriller* a la vieja usanza, un rompecabezas de conspiraciones, traiciones y golpes maestros en el que sobresale el increíble trabajo de un Gene Hackman tremendamente inspirado y convincente.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **DAVID MAMET** INTÉRPRETES: **GENE HACKMAN, DANNY DE VITO, DELROY LINDO** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **THRILLER** DISTRIBUIDOR: **MANGA**

TOMB RAIDER
LA CUNA DE LA VIDA

LARA CROFT se enfrenta a su misión más peligrosa: recuperar aquello que las antiguas civilizaciones consideraban la esencia de todos los males: la Caja de Pandora. Para ello debe viajar por el mundo entero, a fin de dar con la caja antes de que caiga en poder de un maníaco científico cuyo plan es utilizarla para una aniquilación masiva. Vuelve Angelina Jolie, más sexy y aguerrida que nunca, para darle una lección a los malos y de paso salvar el mundo. La segunda parte de la saga *Tomb Raider*, inspirada como todos sabréis en el célebre videojuego, es otra vuelta de tuerca al mito Croft, una ópera de sensualidad y violencia en la que las curvas de la Jolie cobran todo el protagonismo. Adrenalina al límite y acción sin descanso es lo que ofrece en este filme Jan de Bont, conocido por dirigir la legendaria *Speed*.

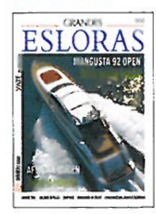
INFORMACIÓN DEL DVD

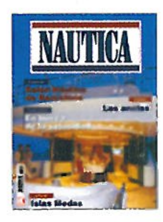
DIRECTOR: **JAN DE BONT** INTÉRPRETES: **ANGELINA JOLIE, GERARD BUTLER** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ACCIÓN** DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**

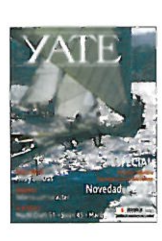


MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica













Decoración

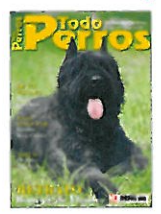


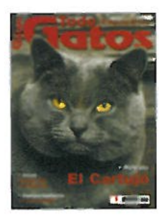






Animales y Plantas











T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)

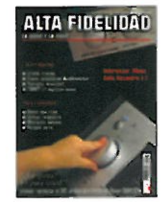








Hobbies y entretenimientos















Ciencia



Música










Salud y deporte







Creatividad Digital



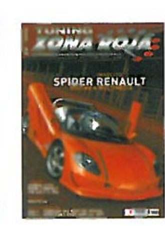




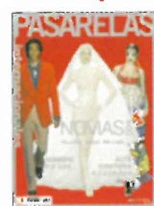
Tuning







Moda y belleza







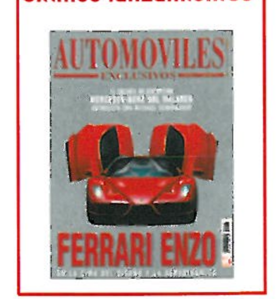
Videojuegos







Ultimos lanzamientos



El fruto de la buena comunicación



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»Deus Ex
Te espera una alucinante combinación entre acción y RPG en uno de los títulos más deseados del año.

»Prince of Persia: The Sands of Time
Controla el tiempo a tu manera y aventúrate en las habitaciones encantadas del palacio.

»Dungeons & Dragons Heroes
Cuatro guerreros legendarios deben evitar que el Mal reine sobre la Tierra. ¿Les acompañas?

»Links 2004
¿Quieres emular a Sergio García? Aquí tienes la oportunidad perfecta.

»NHL Rivals 2004
Una nueva y trepidante incorporación al sello deportivo XSN de Microsoft.

»Rogue Ops
La agente Nikki Connors empieza su búsqueda de venganza en esta espectacular demo.

»Wallace & Gromit in Project Zoo
Disfruta de las divertidas andanzas de estos dos peculiares personajes.

CONTENIDO DESCARGABLE
Vselka Submarine

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »Armed & Dangerous
- »Baldur's Gate: Dark Alliance II
- »Driver 3
- »James Bond 007 Everything or Nothing
- »Mission Impossible: Operation Surma

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- »Deux Ex: invisible war
- »Rogue OPS
- »Goblin Commander
- »Beyond Good & Evil
- »Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
- »Baldur's Gate 2

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.



















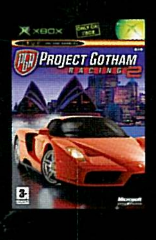


DOS MESES
DE PRUEBA
GRATIS.

Xbox *Live*™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*™, te llevas 2 meses de prueba gratis.















it's good to play together
www.xbox.com/live